2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



Nintendo Acción

PÓSTER GIGANTE 202 POKéMON



POKéMON EDICIÓN ESMERALDA

¡GUÍA DE NINTENDOGS! TRUCOS PARA CRIAR A TU MASCOTA

¡LOS ÉXITOS QUE VIENEN! SONIC RUSH JUMP SUPERSTARS PRINCE OF PERSIA DS

¡¡LAS CARRERAS MÁS DIVERTIDAS!!

MARIO KART DS

¡Sube al kart y compite contra el mundo entero!

Nº 157 DICIEMBRE 2005

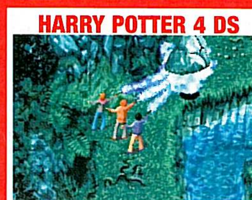


¡RECORD TOTAL: 19 NOVEDADES PARA DS, GC Y GBA!

POKéMON XD



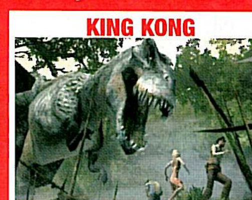
HARRY POTTER 4 DS



LOS INCREÍBLES 2 GBA



KING KONG





SUMARIO

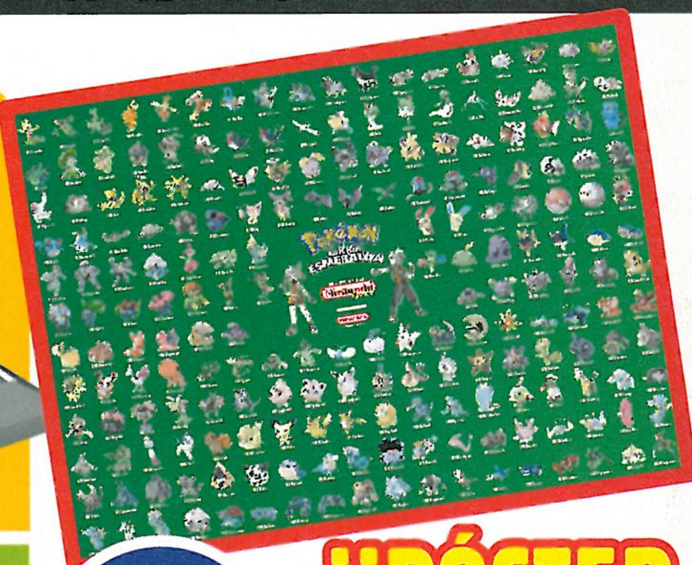
PORTADA

¡Mario revoluciona al mundo entero con **MARIO KART DS!**

¡Corre contra jugadores de todo el mundo en la mejor entrega de la saga MK!

PÁGINA 42





¡CON TODOS LOS POKéMON DE ESMERALDA! Pág 55

¡¡PÓSTER GIGANTE!!

NOVEDAD

MARIO S. FOOTBALL

Vive en tu CUBE la emoción del fútbol... ¡con Mario y su pandilla!

PÁGINA 72



GUÍA COMPLETA

¡Todos los trucos de **NINTENDOGS!**

Enseña a tu perrillo a hacer el truco que más te guste y gana todos los concursos.

PÁGINA 96

PREVIEW

¡Se acerca **SONIC RUSH** a tu DS!

Te espera la aventura más veloz, emocionante y divertida que hayas visto en DS. ¡Y usará la pantalla doble como ningún otro!

PÁGINA 20



REPORTAJE

GAME BOY MICRO, la portátil de moda

¡La más pequeña, moderna y flipante de las Game Boy!

PÁGINA 36



Kirby llegará a DS hecho una **bola** y con ganas de **puntero.**

¡PINTA Y COLOREA EN DS CON EL NUEVO KIRBY!

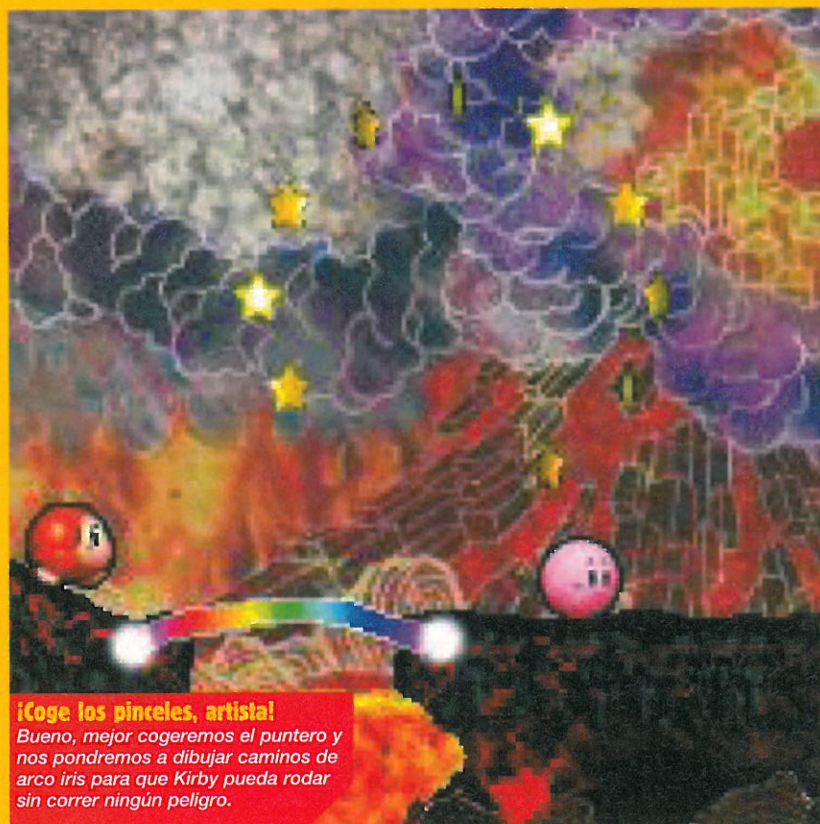
El gordinflón Kirby llegará a DS con «Kirby: Power Paintbrush», una aventura totalmente táctil en la que nosotros le dibujaremos el camino.

El simpático y rosadito Kirby ya a vuelto a meterse en problemas, y esta vez son de los gordos. Resulta que una malvada bruja ha transformado Dream Land en un cuadro (de esos de los museos) y al pobre Kirby le ha dejado hecho una bola. Así empezará la aventura de «Kirby: Power Paintbrush», en la que lo más importante será la pantalla táctil. **Nuestro puntero se transformará en un poderoso pincel mágico capaz de dibujar caminos de arco iris.** Y eso es precisamente lo que tendremos que hacer para que Kirby vaya rodando por los escenarios, fase tras fase, hasta acabar con la malvada bruja. Ya ves que este desarrollo será muy parecido al de **«Yoshi Touch & Go»** (en el que creábamos nubes usando el puntero), aunque esta vez no bastará con dibujar plataformas y toboganes. Para que Kirby cumpla con éxito su misión tendremos que **pintar rampas, grandes rectas, loopings** para pillar más velocidad, muros para que nuestra bolita rosa con ojos no salga disparada contra las trampas... Vamos, que acabaremos manejando los pinceles mejor que el mismísimo Van Gogh.

Todo esto a lo largo de **siete extensos mundos, llenos de minijuegos y batallas contra jefazos finales** como el Rey Dedede, el archienemigo de Kirby. Estas luchas molarán mazo y nos plantearán retos como ganar una carrera contra el jefe de turno.

Pero no podemos hablar de esta pequeña mascota sin mencionar sus famosas **habilidades de transformación.** Cuando lancemos a Kirby-bola contra un enemigo copiará sus habilidades y se convertirá en Kirby-rueda, Kirby-piedra o el poderoso Kirby-fuego.

Seguro que después de leer esto ya estás deseando echarle el guante (o el dedo) a la primera aventuraza de Kirby en Nintendo DS. Pues tranqui, ¡sale ya mismo!



¡Coge los pinceles, artista!
Bueno, mejor cogeremos el puntero y nos pondremos a dibujar caminos de arco iris para que Kirby pueda rodar sin correr ningún peligro.

MARIO ESTRENA DOS NUEVOS PAKS CON GAMECUBE Y NINTENDO DS

Precios más que atractivos y los últimos bombazos en una oferta para no rechazar.

Mario estrena novedades jugosas este mes. Por un lado se nos monta en el kart y le "pide partido" a todos los jugones del planeta. Esto es, su **«Mario Kart DS» estrena modo de juego online** y como no quiere que nadie se lo pierda, qué mejor que incluirlo en un nuevo pak con DS. Si te interesa, el precio no te va a echar para atrás. Son **149,95 Euros,** o sea poca cosa comparado con la sensación de competir contra los "kartianos" de todo el planeta. ¡Eso sí que es impactante! Te buscas un punto Wi-Fi y te pones a dar caña a los jugones que osen desafiarte, estén donde estén. En resumen, Mario Kart DS con la DS plateada, 149,95 Euros. ¿Entendido?

Y GameCube también se pone de moda con otra potente novedad de Mario. ¡Que se nos mete a galáctico! O sea, a futbolero. Y se va con los colegas a darle al balón en **el fútbol más divertido y jugable que verá consola alguna.** Tienes que probarlo, y para eso nada mejor que el pak con GameCube que nos ha preparado Nintendo. De precio sale genial, **99 Euros,** pero lo más guay es que incluye un **modelo exclusivo de GameCube,** de color perla, que va a dejar flipados a tus colegas. No lo dudes un instante, si no tienes GameCube, no encontrarás ocasión mejor.



Doble pak de Mario.
GameCube modelo perla más Mario Football, 99 Euros. Mario Kart DS más DS plateada, 149,95 Euros. ¡Apúntatelo!

Kirby. Este regordete de color rosa lleva años protagonizando aventuras en las consolas Nintendo. Ahora se estrena en DS invitándote a que le "empujes" a rodar por ahí.

Mira cómo salgo disparadoooo... Aparte de caminos, el puntero nos servirá para dibujar paredes que frenen a Kirby y loopings que multipliquen su velocidad por mil.

Rueda, rueda, rueda... Para hacer que Kirby se mueva, le daremos toquecitos con el puntero. Así pillará velocidad, romperá bloques y eliminará a los enemigos.

¡Tu poder es mío! Para completar cada nivel Kirby será capaz de copiar los poderes de sus enemigos. Ese "bicho-rueda" de ahí, por ejemplo, es carne de cañón. ¡A por él!

KING KONG SE LUCIRÁ EN DS CON UNA AVENTURA DE PELÍCULA

Ya mismo podéis elegir entre jugar con el gran mono o ser el héroe humano de la película.



King Kong invadirá los cines en diciembre. Pero un poquito antes podremos vivir sus aventuras en nuestras Nintendo. En DS nos ofrece los **mismos personajes, criaturas y escenarios de la película,** primero en la Isla Calavera y más tarde en Nueva York. Allí podemos ser los protagonistas de la famosa escena sobre el Empire State. ¡Cómo mola!

Durante la aventura podemos **elegir entre dos protagonistas diferentes:** si jugamos como Jack, el objetivo es capturar a Kong y rescatar a la bella Ann de sus garras. Con él tendremos varias armas y podremos poner trampas al gorila. Si elegimos jugar como King Kong, deberemos escapar de Jack y de toda la expedición y además dar caña al resto de criaturas de la isla. ¿Os imagináis cómo puede quedar esto a doble pantalla? Pues dejad de imaginar, que el juego está listo ya mismo.



Qué caña. Si elegís jugar con Kong, os va a tocar luchar contra las criaturas de la isla. ¡Acción por un tubo!



MARIO Y LUIGI VIAJARÁN EN EL TIEMPO EN TU DS

El RPG «Mario y Luigi: Partners in Time» se estrenará en enero.

La doble pantalla de DS se prepara para dar la bienvenida a Mario y Luigi, en esta ocasión, multiplicados por dos... Y es que la nueva aventura de los hermanos los va a llevar en un accidentado viaje por el tiempo para acabar encontrándose... ¡con ellos mismos de pequeños, cuando eran sólo dos mocosos! ¡La que se puede montar con **dos Marios y dos Luigis dando guerra de un lado para otro!** Este nuevo RPG "mariano" tiene una pinta muy prometedora: una aventura de los hermanos Bros, con el doble de protagonistas, el doble de diversión... y en la doble pantalla de nuestra Nintendo DS.



Mario por 2. *A la izquierda, Mario lleva a Baby Mario sobre sus hombros. Cosas así de sorprendentes viviremos en este RPG.*

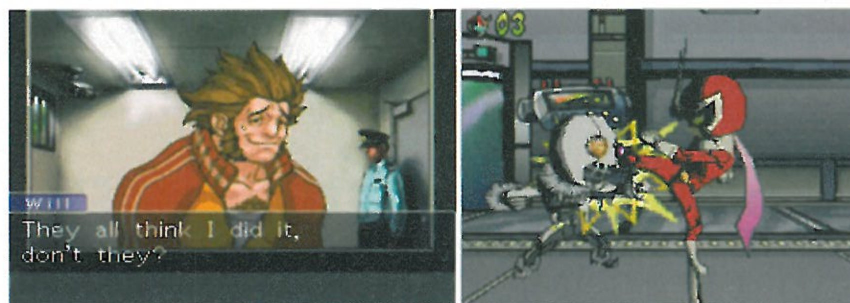
Luigi. *El fontanero de la gorra verde abandonará por un rato las misiones cazafantasmas para unirse a su hermano en una aventura de humor y viajes en el tiempo. ¡Ah, y él también se encontrará con su versión bebé!*

CAPCOM ESTÁ PREPARANDO UN ALUVIÓN PARA DS Y GC

Viewtiful Joe y Megaman repartirán caña a tope en sus nuevas aventuras.

Capcom volverá a traernos diversión de la buena con cuatro titulazos para las consolas Nintendo. El primero será **«Megaman Battle Network 5: Double Team»**, que veremos en enero en DS. A continuación **«Viewtiful Joe: Double Trouble»**, también para DS, en febrero. El bueno de Joe seguirá con su acción desenfrenada, potenciada por la doble pantalla. Un mesecito más tarde saldrá el más original: **«Phoenix Wright: Ace Attorney»**. Un juego que nos pondrá bajo la piel de un abogado, con sus juicios y todo, a doble pantalla.

El cuarto juego que prepara Capcom será otro de Joe, **«Viewtiful Joe: Red Hot Rumble»** para GameCube, que podremos ver en febrero de 2006.



En la pantalla de la izquierda, escena de «Phoenix Wright» de DS, el juego de abogados y jueces; a la derecha, Joe vuelve a repartir sus mejores golpes en la doble pantalla.

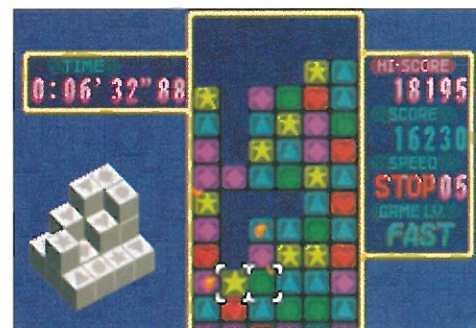
TE ROMPERÁS EL COCO CON «DR. MARIO & PUZZLE LEAGUE»

Disfruta en tu Advance con dos de los puzzles más adictivos de la historia.

Hacía mucho que nuestra pequeña Game Boy Advance no recibía un buen puzzlecillo. Pues bien, a grandes males, grandes remedios. O eso ha debido de pensar el Dr. Mario y, en vez de uno, nos ha traído dos puzzles. Y en un solo cartucho que puedes pillarte desde ya mismo. Los juegos que incluye «Dr. Mario & Puzzle League» son un par de clasicazos que seguro que recuerda más de un jugón.

El primero, «Dr. Mario», transforma al fontanero en todo un señor médico que debe acabar con los virus que infectan la pantalla a base de **unir cápsulas de colores.** Una mecánica súper sencilla, pero divertida a más no poder.

El segundo, **«Puzzle League», es una versión del clásico «Tetris Attack»**. Así que ya sabes, a mover fichas de colores, de dos en dos y a toda velocidad para que no se pete la pantalla. ¡Es la bomba! ¡La puzzlemanía se vuelve a desatar en tu portátil!



En «Puzzle League» tienes que mover las fichas de dos en dos para formar líneas verticales y horizontales.



El Dr. Mario ha vuelto a GBA con sus cápsulas de colores y su mecánica sencilla pero divertidísima.

NINTENDATA

4.600.000 **Juegos de Pokémon** se han vendido en España desde la primera edición, que salió en noviembre de 1999. Y ya hay cálculos sobre la nueva entrega Esmeralda: 200.000 cartuchos.

13.000 millones de Euros ha generado Pokémon a nivel mundial. Esto sí es un fenómeno y no lo de Rockefeller.

160.000 «Nintendogs» se han vendido durante el primer fin de semana en Europa.

ENTRE 400% Y 700% se ha incrementado el porcentaje de ventas de Nintendo DS en Europa tras el lanzamiento de «Nintendogs».

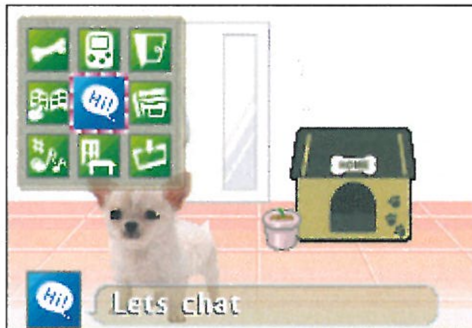
LA FIEBRE PERRUNA SE EXTIENDE

GB Advance tendrá en Navidades «Pocket Dogs», su propio simulador de mascotas.

«Nintendogs» ha impuesto la moda de los cachorros virtuales. Ya nadie quiere quedarse sin su perrito consolero. Y para que los usuarios de Game Boy Advance puedan sumarse a la moda, **Ubisoft lanzará «Pocket Dogs»**.

El juego nos dejará elegir entre **49 perritos,** divididos en **18 razas diferentes** (Chihuahua, Shih Tzu, Roquet...). Después de comprarlo, lo cuidaremos, le enseñaremos trucos, le sacaremos a pasear... todo gracias a unos prácticos menús, Vamos, que le acabaremos queriendo como si fuera un cachorrito de verdad. Y para que sea más molón todavía, podremos hacer que participe en **tres minijuegos diferentes.** Así ganaremos joyas que luego cambiaremos por un montón de ítems, tanto para el perrito como para la decoración de la casa.

Y para redondear el juego estará el Modo Visita (algo así como el Modo Guau de «Nintendogs»), en el que conectaremos dos GBA usando el cable "link" para que nuestro perrito visite la casa de un amigo. Ahora nadie tendrá excusa para no tener su mascota virtual.



Aquí no habrá puntero ni micro, pero sí un montón de menús que nos permitirán cuidar a los cachorrillos.

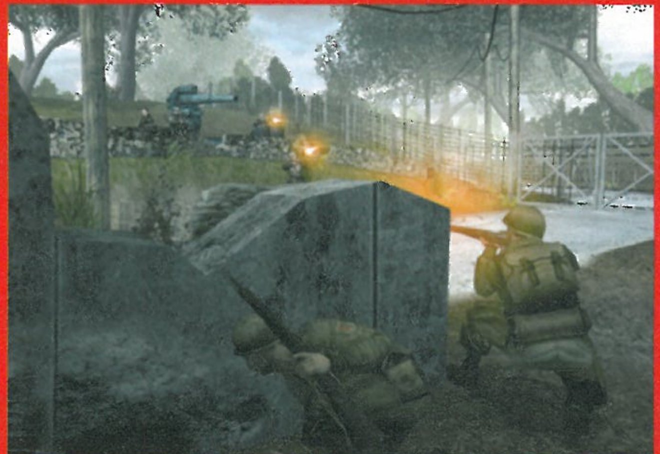


Los gráficos mezclarán perritos de aspecto realista con decorados dibujados. Va a ser "mu simpaticón".

LA GUERRA ESTALLARÁ CON MÁS FUERZA EN GC

«Call of Duty 2: Big Red One» se estrenará en GC esta navidad.

Estás en plena II Guerra Mundial, el poder nazi se extiende por Europa, las balas silban sobre tu cabeza, el enemigo te tiene rodeado y tú eres sólo un soldado. Bueno, un soldado con un arma, un batallón de apoyo y agallas, muchas agallas. Sí, sí, es cierto, esto ya lo vivimos en el primer «Call of Duty», pero en esta ocasión lo veremos como no lo habíamos visto nunca. Con un **realismo estremecedor, con muchísima más acción y con unos gráficos repletos de efectos especiales** muy novedosos. Ya sabes, si lo tuyo son los "shooter" bélicos, aquí llega otra joya.



Las dos grandes mejoras en «Call of Duty 2» llegarán de parte de los increíbles gráficos y de la avanzada inteligencia artificial de los soldados.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Battalion Wars - Nintendo	diciembre
Ghost Recon 3 - Ubisoft	diciembre
Pac-Man World 3 - Namco/EA	enero
Mario Party 7 - Nintendo	enero
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble - Capcom	febrero
Tak 3: Great Juju Challenge - THQ	febrero
Harvest Moon Magical Melody - Nintendo	marzo
FIFA Street 2 - EA Sports	marzo
Odama - Nintendo	marzo

Game Boy Advance

Dynasty Warriors - Nintendo	diciembre
Ford Racing 3 - Zoo Digital	diciembre
Trolls: Hair Affair - Ubisoft	diciembre
Street Racing Syndicate - Zoo Digital	diciembre
Disney's Kim Possible 2 - Buenavista games	diciembre

Nintendo DS

Big Mutha Truckers - Zoo Digital	diciembre
Battles of Prince of Persia - Ubisoft	diciembre
Resident Evil DS - Capcom	enero
Dragon Ball Z SuperSonic Warriors 2 - Atari	enero
Viewtiful Joe: Double Trouble - Capcom	febrero
Tak 3: Great Juju Challenge - THQ	febrero
Brain Training - Nintendo	marzo
FIFA Street 2 - EA Sports	marzo
Tamagotchi - Atari	marzo
Animal Crossing: wild world - Nintendo	marzo

SHIN CHAN LLEGA A LA ADVANCE

El chaval más travieso de la tele será el prota de un plataformas para tu GBA.

El primer juego de Shin chan que verá la luz fuera de Japón se llamará **«Shin chan: Aventuras en Cineland»** y será un divertidísimo plataformas basado en las peripecias de este gamberrete. Nuestra misión consistirá en escapar de un espectacular parque de atracciones, mientras nos encontramos con todos los personajes de la serie y usamos habilidades tan "especiales" como el **baile del culito o el disfraz de Ultrahéroe.**





La mamá de Shin chan será uno de los personajes protagonistas del juego.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

El videojuego

El que aprende hechizos mágicos
busca más que eso,
Recompensas sin fin y espectacular progreso
Del millón de premios
que el juego dará
Quien el torneo de los tres magos gane,
con la fama se hará
Tú con tus amigos puedes contar,
Sabes que no necesitas ya
nada para empezar ...

Dobla la página
y sabrás qué le depara
el futuro a Harry

Juega desde el 11 de noviembre.
Visita www.dominalamagia.com





GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS





¡MUCHA DIVERSIÓN!



¡¡La nueva revista para los jóvenes fans de Pokémon!!

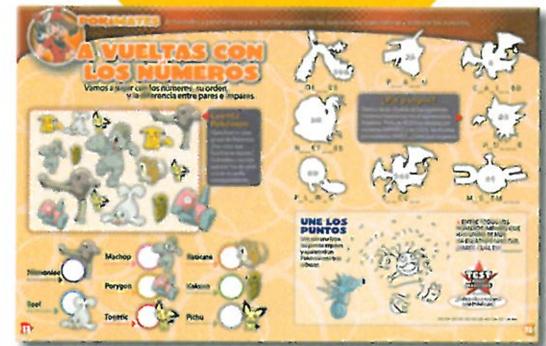
APRENDE Y JUEGA CON POKéMON

A partir de diciembre, busca en tu quiosco la nueva revista "Aprende y Juega con Pokémon".

Si te gusta Pokémon, los chicos de Nintendo Acción han preparado una revista que te va a capturar. Se llama "Aprende y Juega con Pokémon" y estará disponible en diciembre por un precio de 2,95 Euros.

Esta nueva revista está dirigida a chavales de entre 6 y 10 años, y en sus páginas descubrirás un mundo de diversión y entretenimiento con más de **60 actividades, pasatiempos, ejercicios y concursos** a lo largo de sus **40 páginas.** Para este primer número vamos a repartir un montón de regalos, como **recortables con vuestros Pokémon favoritos, pegatinas exclusivas para todos,** consolas, un montón de juegos y muchísimas más sorpresas.

La nueva revista tiene periodicidad bimestral, o sea que **sale cada dos meses.** Si te pica la curiosidad, echa un ojo a las páginas que te hemos puesto justo aquí a la derecha.



POKéMATES Aquí te esperan divertidos pasatiempos y ejercicios para que aprendas a dominar los números.



POKéCONO En estas páginas encontrarás actividades relacionadas con el universo de los Pokémon y otros hechos científicos.



POKéLETRAS Que no, que las letras no son aburridas, y los Pokémon lo van a demostrar con estas actividades.



POKéTEST En cada número examinaremos a los mejores Pokémon y te propondremos un test para maestros.

¡Y MUCHAS ACTIVIDADES MÁS!

Y ADEMÁS... ¡Montones de regalos y sorpresas!

ES LOS MEJORES
NFANTILES
VANCE Y NINTENDO DS !











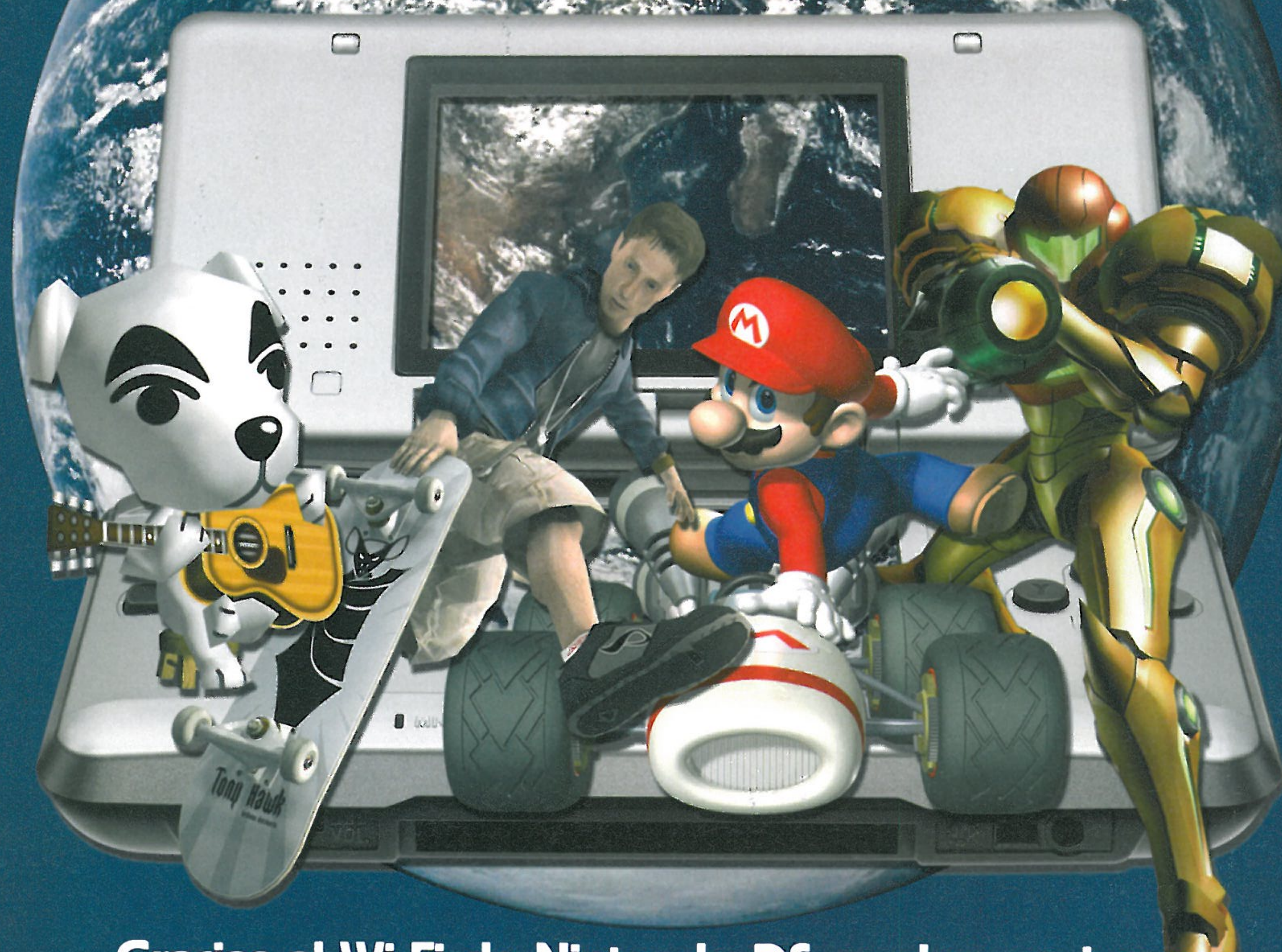




NINTENDO DS

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com

¡¡TE LO CONTAMOS TODO SOBRE EL WI-FI DE DS!!



Gracias al Wi-Fi de Nintendo DS, podremos jugar desde casa contra cualquier usuario, esté donde esté...

¡JUEGA CONTRA TODO EL PLANETA!

Preparados, listos, ya... ¡despega el Wi-Fi de Nintendo! A partir del 25 de noviembre, podremos competir contra cualquier jugón de cualquier parte del mundo. Retarle a una carrera de karts, a ver quién hace más trucos en Tony Hawk y, muy pronto, a cazar aliens en Metroid Hunters.

Bienvenido a la nueva era de los videojuegos Nintendo. En este texto te vamos a explicar qué necesitas exactamente para jugar online con DS, cómo tienes que conectarte y de qué forma van a funcionar los juegos que se están desarrollando. Toma nota.

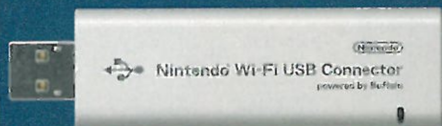
1. ¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR ONLINE CON TU NINTENDO DS?

Una conexión Wi-Fi (o sea conexión a Internet sin cables), tu Nintendo DS y el nuevo Mario Kart (que sale el 25-N). Contamos que juego y consola están en tus manos. Pero, ¿has comprobado lo de la conexión a Internet?

2. COMPRUEBA SI TIENES CONEXIÓN WI-FI EN CASA. SI NO...

Tampoco es para deprimirse. Lo que seguramente tengas es una conexión a Internet de las de toda la vida: PC + cable al teléfono. En ese caso necesitas el **conector USB** que lanzará Nintendo. Con este "cacharro" **convertirás tu PC en un punto Wi-Fi**, y podrás conectarte online con tu DS sin problemas.

¿NO TIENES WI-FI?



Si no tienes Wi-Fi, pero sí tienes PC conectado a Internet, sólo debes conectarle este "cacharro" para convertirlo en un punto Wi-Fi.

3. HAS COMPROBADO QUE NO TIENES NINGUNA CONEXIÓN A INTERNET...

Bueno, tampoco te desesperes. Nintendo sabe que el éxito del modo online está en que probéis los juegos, y por ello trabaja duro para abrir "hotspots" (puntos de conexión Wi-Fi) en lugares públicos, como tiendas de videojuegos, aeropuertos, hoteles, cibercafés... para que podáis echaros una partidita y ver lo flipante que es.

4. TIENES TODO: CONEXIÓN WI-FI, NINTENDO DS Y MARIO KART.

Lo primero que debes saber es que **la conexión a través de DS será totalmente gratuita.** Esta es una de las claves que Nintendo ha seguido al pie de la letra para poner en marcha el modo online. La **sencillez, la seguridad y el equilibrio de jugadores,** son el resto de mandamientos que tendrán todos los juegos con esta conexión.

5. CÓMO SE JUGARÁ VIA WI-FI

En Mario Kart podremos jugar contra cualquier usuario, pero con un límite: sólo de tu mismo nivel. En Animal Crossing, la aventura no estará "abierta" a todo el mundo. Sólo jugaremos con quien hayamos elegido a través de unos códigos.

Cada juego tendrá sus peculiaridades, pero lo importante es que no hará falta ser ingeniero de informática para jugar online con DS; que nadie se introducirá en tu consola y te meterá virus; que la seguridad será elevadísima; que sólo tendrás que pagar lo que cueste tu conexión con el proveedor (o sea con terra, con YA, con Wanadoo...), sin hacer frente a ninguna cuota extra a Nintendo; y que todo esto se queda en nada una vez que empiezas a jugar contra Michael, que está en Alaska y te reta a que corras contra él y le demuestres que en España conducimos mejor que nadie. ¡Yiiiiiiiihaaaaaaaaaaa!

FUIMOS A "TESTEARLO" A FRANKFURT



En la pantalla grande estáis viendo a los equipos de Nintendo en Estados Unidos, Canadá y Japón, que compitieron contra nosotros, los europeos, en Mario Kart.



También pudimos probar una demo de cómo será el modo online en Tony Hawk Sk8land, el primer título de un licenciatario que nos permitirá jugar por internet.

¿Cómo me conecto?

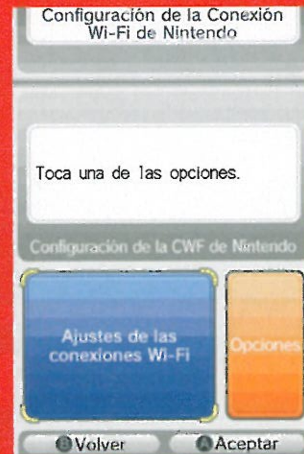
Aquí te mostramos con todo detalle los pasos que debes dar para jugar online con Mario Kart y tu DS. Es tan sencillo como pulsar un botón, y si no lo crees lee estos textos...



Atrévete con el Wi-Fi
Vale, ya has superado los circuitos tú solito, pero... ¿te atreves a correr contra gente de todo el mundo? Pues tercera opción.



¡Desafía al mundo!
Te entendemos: estás impaciente por correr, pero lo primero es configurar la conexión. No te preocupes es facilísimo.



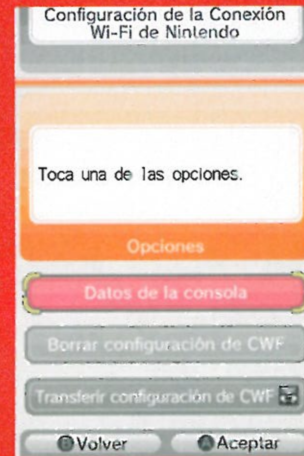
Es muy fácil
Hay muchos menús donde tocar y manipular, pero si a ti lo del wi-fi te suena a japonés, la conexión se configura ella solita.



Desde donde quieras
Vas a poder guardar hasta tres configuraciones para jugar desde casa, desde uno de los "hotspots" o desde la biblioteca, por ejemplo.



¡Ya queda poco!
Mira, la DS se encarga de encontrarlo todo, sin tener que introducir largas listas de números ni tocar liosas configuraciones.



Comparte la diversión
¿Que viene un amigo tuyo a casa con su Nintendo DS? Pues compartes con él tu configuración de casa ¡y que tiemble el mundo!

REPORTAJE

LOS JUEGOS WI-FI

Estos son los cuatro primeros juegos con "opción online" que se han anunciado oficialmente. Junto a ellos encontrarás la última hora sobre la fórmula de juego que adoptará cada uno. Leelo con atención.

Nintendo | Lanzamiento: 25 nov.

MARIO KART DS



En Mario Kart podrás abrir el juego a todo el mundo, pero las carreras seguirán un sistema de ranking. Habrá tres categorías: competición mundial, torneo europeo y los 50 jugadores más recientes. No habrá chat disponible, así se evitarán evitar acosos, palabras malsonantes, etc.

Nintendo | Lanzamiento: marzo 2006

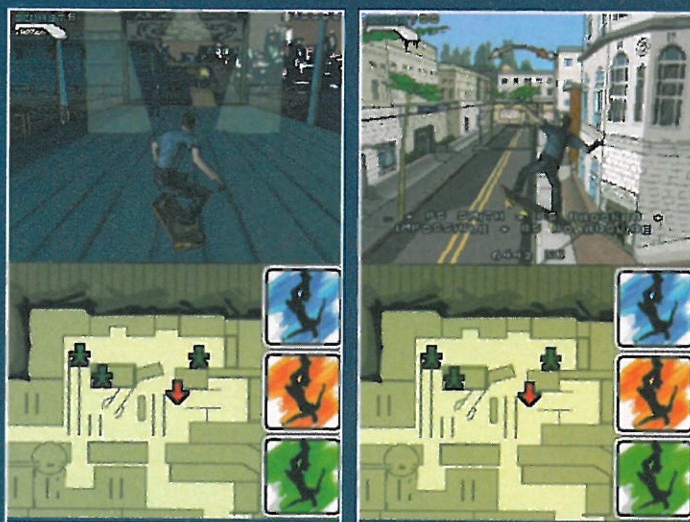
ANIMAL CROSSING



En Animal Crossing sólo podrás jugar con los usuarios que invites de forma personal utilizando códigos. Podrás dárselos a tus amigos en el modo inalámbrico o de viva voz. Así sólo visitarán tu ciudad las personas que quieras y podrás interactuar tranquilamente con ellos, incluso a través de un chat.

Nintendo | Lanzamiento: noviembre

TONY HAWK SK8LAND



Una vez dentro de la comunidad de skaters podrás competir contra cualquier colega, poner tus records o descargarte un "modo fantasma" para aprender nuevos recorridos o para competir contra él. Además se podrán crear tablas y graffitis para compartir a través del modo online.

Nintendo | Lanzamiento: 2006

METROID PRIME HUNTERS



El modo online será tanto para completar la misión como para el desafío multijugador. En el primer caso, sólo podremos cooperar con jugadores registrados, mientras que en el multijugador competiremos con jugones de nuestro mismo nivel, como en Mario kart.

¡Prepárate para correr más rápido que nunca!

SONIC RUSH

Sonic llegará a DS con toda su velocidad, sus saltos, su carisma... ¡y un montón de niveles para jugar a doble pantalla!

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: **ATARI / SEGA**
- Equipo: **SONIC TEAM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

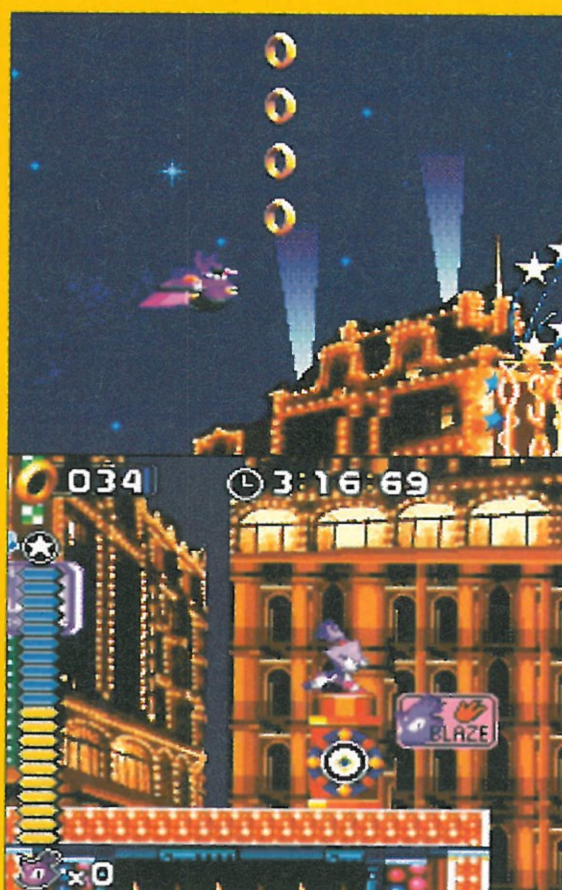
- Todos los niveles del juego guardarán sorpresas como **habitaciones secretas o zonas subterráneas**, así queee... ¡habrá que jugar una y mil veces para encontrarlas todas!
- **La banda sonora del juego va a ser de lo mejorcito:** música a base de canciones (cantadas) y **efectos que aprovecharán el surround de tu DS.**

¡VAS A ARRASAR, SONIC!

- A la fama y el carisma del erizo se suman **gráficos 3D y doble pantalla.**



Las sensaciones se multiplicarán por dos en el nuevo Sonic. La interacción entre las dos pantallas será total. ¡Corre, chaval!



¡Espera, Blaze! Antes de saltar, mira a la pantalla de arriba. Salta cuando se aparte el bicho o perderás todos tus anillos.

Los fans de Sonic ya pueden ir comprando cohetes para tirarlos en breve, porque el debut del erizo azul en Nintendo DS va a ser, simplemente, arrasador. Bien es verdad que el estilo de juego **seguirá siendo puro Sonic, con su vista en 2D, sus carreras imparables y sus miles de anillos,** pero Sega está incluyendo tal cantidad de novedades y mejoras que hará que todos los Sonic anteriores te parezcan menos flipantes. Porque, para flipar, qué mejor que darse una carrerita por el primer escenario, y comprobar que el erizo pasa de la pantalla superior a la inferior, y viceversa, con total naturalidad. Y a toda caña, el tío, como viene haciendo desde hace yaaa... unos cuantos lustros (¡muchos años!).

¡Dos, mejor que una!

Que sí, que en un principio podría calificarse de tontería lo de jugar un Sonic con dos pantallas, pero la cosa tiene más miga de lo que parece. En «Sonic Rush» veremos mucho más escenario "a lo alto", lo que dará mayor facilidad para esquivar pinchos al caer o evitar bichos volantes al saltar o rebotar hacia arriba. Y también **provocará sensaciones nunca vividas,** como ver un boloncio rodando en la pantalla superior, sentir la amenaza de aplastamiento inminente desde la inferior y hacer correr a nuestro chaval tan rápido como pueda. Bueno, chaval, o chavala. Porque, antes de comenzar la partida tendremos que **elegir personaje entre el famoso Sonic o Blaze,** la no tan famosa gatita morada. Cada uno de ellos tendrá una misión distinta: Sonic deberá hacerse con las Gemas del Caos (como era de esperar) y Blaze con las Gemas del Sol, que también han sido robadas por Robotnik. Y para ello contarán con **nuevos movimientos.** "¡¿Cómo?, ¿que Sonic ya no se va a hacer bolilla?!" ¡Sí, sí, tranquilo! Lo que pasa es que en DS, además de machacar enemigos y coger anillos, podrá arrancar a toda caña sin coger carrerilla, hacer cabriolas en el aire, agarrarse a lianas y balancearse en ellas... Es lo que tiene manejar a un personaje en 3D. "¡¿Cómo que en...?!" ¡Por Zeus, sí, **ambos protagonistas estarán diseñados a base de polígonos,** y como resultado tendremos el movimiento más suave



¡VUELVE SONIC! *¡Y nada menos que con un juego para DS! Sí, seguirá corriendo tanto como siempre, pero lo hará a doble pantalla y control táctil en algunas fases.*



En su camino, Sonic encontrará los consabidos loopings y trampolines de títulos anteriores, además de troncos en espiral y otras sorpresas que te dejarán flipando.



Las capacidades gráficas de Nintendo DS permitirán que, en los enfrentamientos contra jefes finales, el combate se desarrolle en unas 3D maravillo... ¡salta, Sonic!



EN LOS BONUS, MUCHO TACTO.

Para controlar a Sonic en las fases de bonus deberás deslizar el puntero de un lado a otro del medio tubo y así intentar hacerte con todos los anillos que puedas, además de evitar el contacto con las minas. Y si te das con un rebotador, ¡Sonic saltará por los aires! Para volver a caer en el medio tubo, deberás pulsar, en orden, los números que aparezcan en la pantalla. ¡Y todo está en 3D, encima!



Si te gustan los juegos de hacer piruetas en el aire, apúntate el Sonic de DS. Podrás hacerlas y así ganar más puntos aún.



En algunas zonas de las fases normales también se usarán las 3D, como la peligrosamente inestable balsa de la tercera fase.





En la pantalla superior, Sonic luchando contra el primer jefe; y en la de abajo, Tails, "ayudándole"... en castellano, al menos.

y alucinante de Sonic en una portátil! Vamos... Y eso que aún no hemos dicho nada de los enfrentamientos con los jefes finales, donde, además del prota y el malote, **los escenarios también serán 3D.** Va a salir de un guapo, Robotnik en tu DS...

¿Y cuándo toca tocar?

Te estarás preguntando (a gritos, claro) cómo es posible que un erizo tan majo no vaya a usar **la función táctil** de DS. Pues tranquilo, que la usará. Pero solo en las fases de bonus, a las que podrás acceder durante el recorrido de las fases normales. Tendremos que **guiar al erizo, a base de puntero,** por niveles de medio tubo, muy parecidos a los que causaron furor en los primeros Sonic de la 16 bits de Sega. Y, siguiendo el estilo "revival", también podremos disfrutar de **"versus" para dos jugadores.** Ambos deberán recorrer la misma fase intentando terminarla antes y con más puntos que el otro, **solo que en DS... lo haremos sin cables, claro.** ¡Sonic va a aprovechar su debut en DS para correr más y mejor que nunca!

BLAZE, LA NUEVA PROTAGONISTA

SONIC COMPARTIRÁ AVENTURA CON BLAZE, LA GATA MORADA. Esta gatita será la encargada de recuperar las Gemas del Sol, que fueron birladas por el Dr. Robotnik (o un señor que se parecía mucho) justo antes de saltar a otra dimensión: la de Sonic. Aunque no lo creas, Blaze corre, salta y casca malos tan bien o mejor que Sonic. El erizo y la gata terminarán conociéndose y colaborando.



¡La estrategia que revolucionará Persia!

BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia se pasa a la estrategia por turnos y los combates de cartas. Llega otra revolución a DS.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- ESTRATEGIA/CARTAS
- DICIEMBRE
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **En total habrá tres facciones para elegir.** Los persas, más veloces y débiles; los indios, más numerosos pero peor armados; y los deavas, que tienen mucho poder mágico.
- **Tendremos tres tipos de cartas distintas.** Las de equipamiento, las tácticas y las "pumpables", en cristiano, las de los generales en combate.

¡PIENSA, COBARDE!

- **Estrategia y cartas cambiarán la cara arcade de PoP.** ¡Y te va a gustar!

DE PRÍNCIPE A... *El Príncipe será uno de los 9 generales disponibles. Cada uno vivirá la batalla desde su punto de vista.*



La pantalla superior será el escenario perfecto para ver los combates. En la inferior moveremos las tropas por el mapa.



A la hora de darse mamporros, las cartas serán las protas. Habrá que usar mucho el coco y confiar en nuestra suerte.

¡Sorpresón! Prince of Persia de DS **cambiará la acción por la estrategia por turnos y los combates de cartas.** Pero como se trata del Príncipe, el juego será un bombazo ambientado en una **fantástica historia** y repleto de ejércitos. Deja la espada a un lado y empieza a darle al coco, ¡estratega!

La victoria es para los listos

La leyenda nos trasladará a la vida del Príncipe entre "Las Arenas del Tiempo" y "El Alma del Guerrero". Nuestro prota se verá envuelto en una serie de problemillas que desencadenarán en un **conflicto bélico entre la India y Persia.** ¡O sea que se va a liar en tu DS! Pero lo mejor es que toda la trama se podrá seguir desde varios puntos de vista. Porque podremos **elegir entre 9 generales** para adentrarnos en esta fantástica contienda. Nosotros deberemos asumir el puesto de uno de estos estrategas y comandar nuestras tropas a la victoria. Habrá un **bonito mapa y unos espectaculares combates... de cartas,** que está muy de moda. Además habrá batallas en multi y tendremos la posibilidad de intercambiar cartas con más jugones. Nos esperan batallas, sudor y... ¡estrategia a tope! ¿Te animas?



¡TOMA BARAJA!

Esta guerra incluirá hasta 300 cartas. ¡Menudo recital! Podremos ganar dinero para comprarlas o hacer intercambios con los colegas.

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS



Pantallas pertenecientes a la versión de NINTENDO GAME CUBE



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN™

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM









XBOX







activision.com



El dragón llegará a DS con sorpresas

SPYRO: SHADOW LEGACY

Acción, aventura y un toquecito de RPG serán las claves del estreno del dragón en Nintendo DS.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- ACCIÓN/RPG
- DICIEMBRE
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **AMAZE ENTERTAINMENT**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

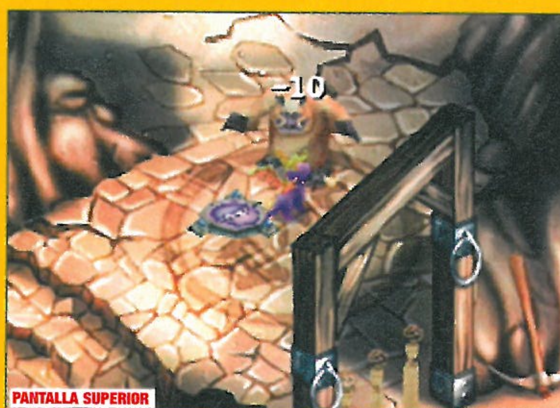
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los **desarrolladores del juego** han firmado «Los Sims 2», «Harry Potter» y «El Señor de los Anillos», y están haciendo «Crónicas de Narnia» para DS.
- **Spyro aprovechará las funciones inalámbricas** de la consola. Sí, resulta que iremos encontrando ciertas criaturas coleccionables que podremos cambiar con otros jugones. ¡Genial!

¡Y QUÉ CACHONDEO!

- La guasa y **el buen humor** seguirán llenando todos los diálogos del juego...

SPYRO EL DRAGÓN.
Aunque le acompañarán otros conocidos personajes como la libélula Sparx, Spyro será el protagonista absoluto del nuevo juego en DS de la saga.



La aventura de Spyro tendrá ahora un elemento nuevo: el RPG. Ahora iremos restando puntos de vida a nuestros enemigos.



Perspectiva aérea, fondos en 2D y personajes modelados en tres dimensiones. ¡El resultado quedará así de chulo!





Gemas, llaves, huevos de dragón... recolectamos un montón de objetos que podremos catalogar en la pantalla táctil.

Un tipo malvado ha enviado un manto de sombras sobre la tierra de los dragones y los ha secuestrado. Por fortuna, Spyro se ha vuelto a librar y por eso le ha tocado salvar a sus colegas, y de paso recuperar un gran tesoro. Vamos, lo de siempre... ¿o no?

La evolución del dragón

En su estreno en DS, el dragoncillo morado **no va a dejar de lado su línea de acción plataformera,** pero esta vez le ha querido **añadir algunos elementos típicos de los RPG.** Así por ejemplo durante la aventura conseguiremos puntos de experiencia con los que mejorar formas de ataque, ¡y ganar combos de artes marciales! Además estará la habilidad de **realizar hechizos mágicos,** que ejecutaremos en la pantalla táctil y nos harán casi invencibles. Porque combatir vamos a combatir, y mucho. ¡Spyro tendrá que dar caña a los enemigos!

Para la puesta en escena se han combinado **elementos 2D y 3D.** Los escenarios y fondos están hechos en 2D, pero Spyro y enemigos se modelaron en tres dimensiones. El resultado te dejará tan convencido como el del resto del juego.



¡DIBÚJALO!
Una de las novedades del juego será realizar hechizos mágicos en la táctil. Sólo tendrás que dibujar figuras como ésta para ejecutar magias increíbles. ¡Vamos, artista!

¡Bienvenidos al frente de batalla más marchoso!

BATTALION WARS

Llega una explosiva mezcla de acción y estrategia que va a poner tu CUBE patas arriba.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN/ESTRATEGIA
- DICIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **KUJU ENTERTAINMENT**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Esta guerra tendrá cuatro campañas repletas de misiones.** Pero además habrá niveles de bonus cargados de acción y nuevos objetivos.
- **A la hora de dar órdenes al regimiento,** podremos mandarles avanzar, detenerse, seguirnos, atacar o defender una posición concreta. Pero también se moverán por su cuenta.

DE GBA A GAMECUBE

- ¿Te imaginas un «**Advance Wars**» **en tiempo real y con gráficos 3D?**



Esta guerra será un perfecta mezcla de acción y estrategia en tiempo real. Mucha acción pero todo muy fácil de controlar.


En la parte inferior aparecerán las unidades que tenemos; podremos movernos de grupo en grupo para dar instrucciones.


Los enfrentamientos serán espectaculares... con aviones y tanques repartiendo caña a tope. ¡Cómo mola esta batalla!



En muchos momentos los combates serán cuerpo a cuerpo, como en un arcade de acción. Los disparos serán protagonistas.

Si conoces Advance Wars de GBA, el nuevo juego de Nintendo para GC te va a entusiasmar. Reunirá la estrategia del de Game Boy con una mecánica arcade que pondrá en juego gráficos 3D bestiales. ¡La que se va a liar en el salón de tu casa!

Acción con estrategia

Lo dicho, en «Battalion Wars» tendremos un **regimiento bajo nuestras órdenes** y lo moveremos por el campo de batalla a la vez que acabamos con el enemigo. Movimientos en tiempo real, nada de posicionar las tropas sobre un tablero. Soldados, tanques, aviones, recordarán al aspecto de los soldaditos de Advance Wars, así, simpáticos, coloridos y cabezones. Pero bueno, dejémonos de gracias que toca guerra. Será una batalla muy cañera, aunque seguirá teniendo su toque estratégico. Eso sí, será distinto al de «Advance Wars». Durante el juego sólo controlaremos a una unidad, ya sea un tanque o un soldadito raso. Pero en cualquier momento podremos cambiar el control a una unidad distinta. Es decir, que **habrá que idear una estrategia a medida que evitamos al enemigo** o conquistamos un punto de control: primero movemos a la soldados en bloque, luego a los tanques hacia la ladera, nos preparamos para el combate y... ¡a por ellos!

A la hora de combatir, el juego se desarrollará como un **arcade de acción total,** con bombazos espectaculares, mucho barullo y la sensación de que pueden acabar con nuestras tropas en un abrir y cerrar de ojos. Estate atento, será un juegazo.

UN GRAN EJÉRCITO. El Coronel Austin es uno de los líderes del Ejército de la Frontera Oeste. Junto al General Herman y a la Brigadier Betty, forman el bando "bueno" del juego.



Echa un vistazo... ¡Eisenhower!

Dispondremos de dos cámaras para seguir la acción. Una será muy cercana, como en un juego de acción de toda la vida (se ve en esta pantalla). La otra nos mostrará una vista aérea en la que veremos mejor los combates cuando haya muchas unidades repartiendo balas, misiles y otros gestos de amistad y cariño.

Una prodigiosa aventura en el lejano oeste

GUN

Te invitamos a probar un cóctel estilo oeste: plomo, polvo, pólvora y agujetas en el trasero.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN/AVENTURA**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **NEVERSOFT**
- Origen del Juego: **USA**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

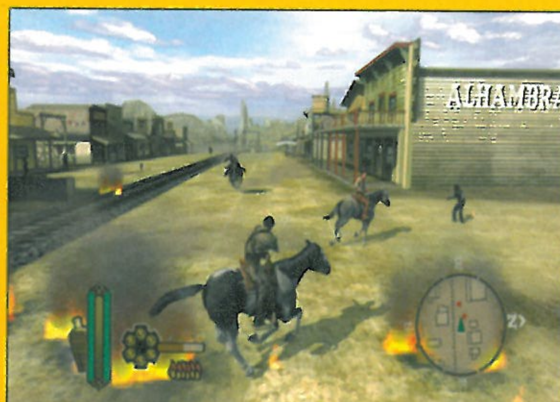
- **Neversoft, el equipo responsable de juegazos como los «Tony Hawk»,** se están encargando de su desarrollo. Y ya sabéis que juego que hacen éxito que consiguen. ¡Qué ganas de catarlo!
- **El guión es obra de Randall Jahnson (La máscara del zorro).** Así que será como protagonizar un western de los buenos.

¿UN "FAR WEST" GTA?

- **Libertad de acción,** cambiaremos de "vehículos", muchos disparos...



Gajes del oficio de vaquero. En el juego también tendremos que hacer frente a duelos contra jugadores tramposos.



Las misiones estarán tan bien desarrolladas, que nos parecerá estar protagonizando una película de vaqueros.



Tendremos hasta 20 armas diferentes a nuestra disposición, entre ellas estas pistolas tan... recargadas.



La increíble ambientación convertirá a esta aventura 3D en uno de los juegos de los que más se hablará estas navidades.

COLTON WHITE es el héroe de la aventura. Un tipo duro que deberá averiguar quién era su padre a través de una aventura muy original. ¿Te apetece ser el prota de una película de vaqueros?

Pues sí, un cóctel muy original. Plomo, por las balas del colt45; polvo, el que levantarán los caballos en el desierto; pólvora, por el destrozo que vamos a liar en el saloon del pueblo; y las agujetas, pues de qué van a ser: de recorrer todo el oeste a la grupa de los caballos mientras buscamos a nuestro señor padre.

¡Un "spaguetti-western"!

De eso va la historia de este «Gun», un título superatractivo que se ha colado en nuestra lista de "juegos que no tengo que perderme". Hay que averiguar cosas de nuestro pasado a través de una aventura que, sobre todo, promete originalidad.

El escenario será el gran y lejano oeste americano, con **sus bonitos y amplísimos parajes, desiertos plagados de indios** y típicos pueblecillos de las pelis. En todos ellos tendremos una **libertad absoluta de movimientos,** lo que nos permitirá cumplir un montón de misiones sin descuidar los objetivos secundarios. Algunas de esas misiones serán proteger un barco de un asalto, galopar por el desierto intentando que los indios no nos acribillen, evitar ser devorado por un enorme oso... un desarrollo de acción que no dejará un segundo de respiro.

Además, desde el principio del juego nos parecerá estar viviendo **una película de vaqueros.** Eso es porque se ha conseguido una **ambientación asombrosa.** Las casas, los caballos, las armas, la "indumentaria", todo ha sido cuidado a tope. Y encima nos invitan a que cambiemos de "vehículo" (carro, canoa, caballo...) cuando queramos. Prepara los vaqueros, que nos vamos al oeste.



EL SABOR DEL VIEJO OESTE

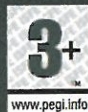
No nos cansamos de repetir que cuando conectes «Gun», de repente viajarás a una película de vaqueros. Lo sabrás porque todo se ha cuidado hasta el mínimo detalle. Los pueblos típicos del oeste, las diligencias, los indios... y las 20 armas diferentes, entre las que estará este pedazo de cañón que tienes en la pantalla.

¡PONTE A LOS MANDOS DE TU NAVE EN ESTE FRENÉTICO SHOOT'EM UP!

YA A LA VENTA

Nanostray

EL FUTURO ESTÁ EN TUS MANOS



NINTENDO DS

SHIN'EN





www.thq.com

¡Vuelven las carreras de Crash y sus locos amigos!

CRASH TAG TEAM RACING

Para acompañar a Crash en su nuevo juego vas a necesitar tu CUBE, gasolina... ¡y suelas de zapato!

DATOS DEL JUEGO

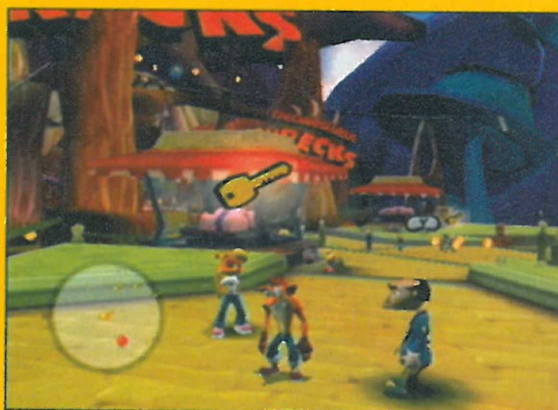
- GAMECUBE
- VELOCIDAD/PLATAFORMAS
- DICIEMBRE
- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Equipo: RADICAL ENTERTAINMENT
- Origen del Juego: EE. UU.
- Jugadores: 1-8

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El juego estará lleno de divertidos **gags creados por Jordan Reichek, guionista de pelis de animación.**
- Entre saltos y carreras, el juego nos ofrecerá muchos **mini-juegos originales y surrealistas,** como jugar una partida de bolos con un personaje dentro de la bola, o tirar al plato, ejem... contra cerdos y otros animales de granja.

¡MENUDA LOCURA!

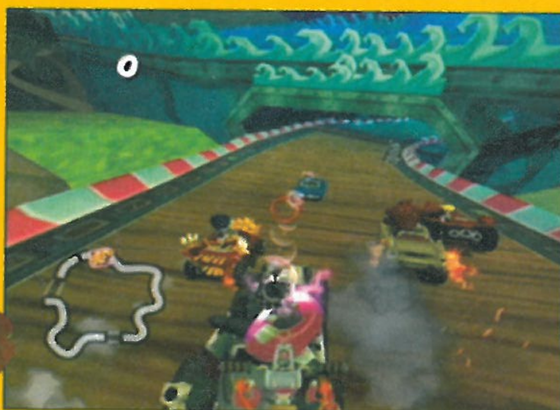
- Las pistas estarán repletas de **las armas e ítems más raros** y divertidos.



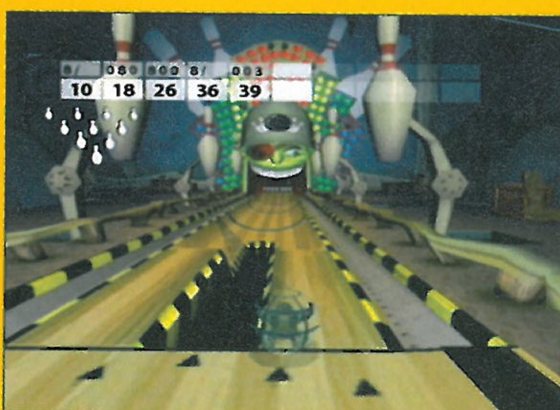
Como en otros plataformas, deberemos cumplir ciertos objetivos en cada nivel, y solo así abriremos nuevos circuitos.



Un mono dinamitero, gaseosas incendiarias, pollos-bomba..., ¡todo vale para fastidiar al contrincante en estas carreras locas!



La conducción será bastante sencilla, pero los demás pilotos no nos lo van a poner fácil y utilizarán todo tipo de trampas.



Junto a los saltos y las carreras, la variedad estará garantizada con unos cuantos mini-juegos como esta partida de... ¡¿bolos?!

CRASH. *El marsupial pirado pilotará los autos más locos, sin dejar de lado sus retos plataformeros.*

Imagina una especie de parque de atracciones con varias zonas temáticas y, en cada una de ellas, un montón de las carreras de coches más locas... ¿Lo tienes? Pues deja de imaginar y prepárate para vivirlo en tu CUBE.

Carreras, saltos y... ¡Crash!

El punto más original de «Crash Tag Team Racing» va a estar en la equilibrada mezcla de géneros, **a medio camino entre velocidad y plataformas.** Así, como en otros juegos de plataformas, nos espera **un amplio mundo dividido en zonas,** un montón de misiones y unos cuantos mini-juegos de lo más estrambótico. Y todo, con la finalidad de desbloquear nuevos circuitos de **carreras tan locas como el propio Crash.** No es la primera vez que este animal corre contra otros personajes de sus aventuras, ya lo hizo en «Crash Nitro Kart». Pero, en esta ocasión los modos de juego serán más variados y muy divertidos: desde carreras normales a **concursos de destrucción de decorados e incluso de los coches de otros pilotos.** Y podrás jugarlo en modo individual o en **un multi para un máximo de 8 jugadores.** Así que, ve buscándote gente con ganas de... ¡pisar a fondo!



¿NOS PEGAMOS?

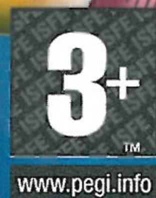
El juego nos reserva otra sorpresa: al competir, podremos "pegarnos" a otros coches y formar una mega-máquina con una torre de disparo. ¿Pilotarás o le darás al gatillo?

¡Basado en la exitosa serie de TV!

W.I.T.C.H.

- ¡Actúa como las 5 W.I.T.C.H.!
- ¡20 niveles especiales y desafiantes!
- ¡2 poderes exclusivos y mágicos para cada W.I.T.C.H.!







GAME BOY ADVANCE

www.buenavistagames.com www.nintendo.es

¡¡LO JUGAMOS DE ARRIBA ABAJO!!

El mejor manga se vive sólo en Nintendo DS con este juegazo.

¡GENIAL «JUMP SUPERSTARS»!

El gran sueño de los manga-nintenderos se ha hecho realidad. En Japón ya pueden luchar en DS con un juego brutal. Pronto llegará a España, pero hasta que ocurra, esto es todo lo que debes saber de esta pasada.



El Juego

¿Cómo es Jump Superstars?

Un juego de lucha con cientos de personajes ya tiene tirón de por sí. Pero si encima puedes manejar a tus héroes preferidos del manga en combates a cuatro, como en «Smash Bros.», la cosa se pone atractiva al 100%. Qué, ¿le echamos un vistazo?





Como puedes ver en las pantallas, tiene toda la pinta de un «Smash Bros.», pero con **escenarios y personajes en 2D,** que es lo que más se ajusta al **estilo visual de un manga.** De hecho, puede haber **hasta 4 personajes a la vez luchando,** y también comparte con el mito de la lucha nintendera la existencia de golpes flojos, fuertes, saltos dobles y golpes especiales. Además, los escenarios están también **llenos de plataformas,** de manera que durante la pelea se crean zonas "calentitas", y otras en las que no te llevas un solo golpe porque no hay nadie campeando por allí. Para terminar con los parecidos, las cajas de «Smash Bros.» también existen en «Jump Superstars», en forma de **cofres y bidones que al romperse dejan ítems de ayuda** como invencibilidad, energía extra o... un bombazo de aupa, por listo.

Son Goku
Es el luchador más famoso del mundo del manga, pero solo uno de los cientos de personajes con los que podrás jugar en «Jump Superstars».

El Desarrollo

¿Cómo se juega?

Si todo consistiera en dar puños y patadas a tiempo, ya estaría más que bien. Pero además de eso, tienes que formar equipos con viñetas de personajes y, en pleno combate, pulsarlos en la táctil para que te ayuden.

Sí, el juego es muy estilo «Smash Bros.», pero resulta que, además de tener que aporrear a los demás luchadores en la pantalla superior a base de cruceta y botones, tenemos **una pantalla inferior. Y táctil. Y el juego hace un uso magistral de estas dos cualidades.** Esas viñetas no están ahí solo por hacer bonito, aunque lo hagan, sino para **pulsarlas con el dedito.** Pueden resultar esenciales en el desarrollo del combate y las hay de tres tipos:



1.Viñetas de relevo
Son las más grandes y puedes tener varias disponibles, que es lo mismo que decir que **puedes contar con varios luchadores en cada combate.** El cambio de luchador permite volver a disfrutar de una barra de energía y de "magia" (energía para golpes especiales) repletas. Si el personaje que sale del combate está chungo, se irá recuperando poco a poco mientras espera en "el banquillo" de la pantalla inferior.

Naruto
Consigue una viñeta de relevo de Naruto y podrás pelear con él.



2.Viñetas de apoyo
Pulsa una y el personaje en cuestión **aparecerá en la pantalla, dará unos cuantos golpes exclusivos a tus enemigos, y se irá** con viento fresco. Su ayuda cuesta un poco de la barra de "magia", pero merece la pena ver a Ten No Suke ayudando a Luffy, por ejemplo.



3.Viñetas de ayuda
Si tocas una, el luchador que estés manejando recibirá una ayuda en forma de aporte de **energía, inmunidad, invisibilidad...** A cambio de "magia", otorga una cualidad propia del personaje pulsado. Aquí tienes a Luffy disfrutando de magia infinita gracias a Sasuke.



¡Haz Super-combos con un dedito!
Si consigues **las viñetas adecuadas,** cosa que no resulta fácil porque hay más de 600, y las colocas en **un orden concreto** antes de combatir, tus personajes podrán realizar **golpes conjuntos que son un flipe.** ¡Ahí tienes a Yugi saliendo del perolo de Bobobo!

Los Modos de Juego

¡Modo multi para todos!

Se incluye un modo historia en el que tenemos que ir superando diferentes pruebas y ganando combates contra rivales cada vez más difíciles. Pero el modo estrella del juego es... ¡el versus a cuatro jugadores! ¡Y permite multi con una sola tarjeta de juego, además!

¡Por supuesto que pueden jugar 4 a la vez, hombre! Tanto con una sola tarjeta, como con varias. La diferencia solo estriba en que, **con una sola tarjeta, todos los jugadores tendrán las mismas viñetas** en la pantalla inferior. Es decir, que veremos luchadores repetidos y los mismos personajes de apoyo. Pero si jugamos **cada uno con una tarjeta, podremos escoger nuestra organización de viñetas personalizada.** Dependiendo de cómo vaya cada jugador en su partida del modo historia, podrá formar combinaciones personalizadas de viñetas más o menos potentes. Así que, lo mejor es **pasarse primero buena parte de las misiones para un jugador** y sorprender en el multi con nuevas viñetas.



Si juegas en modo multi con varias tarjetas, cada uno podrá escoger sus viñetas de relevo, apoyo y ayuda. Así habrá una gran variedad de personajes.



En el modo historia consigues más viñetas cuantas más misiones superes. Háztelo entero y serás el rey del multi.



Si la batalla multi es con un solo juego, los 4 jugadores compartirán los mismos personajes. ¡Qué de Luffys, oye!



Los Personajes

¡Qué plantel de estrellas!



En «Jump Superstars» te esperan más de 30 luchadores controlables, con cientos de personajes secundarios que les ayudarán con solo pulsar su viñeta en la táctil. Aquí tienes a los cuatro más famosos, ejecutando sus mejores golpes.

SON GOKU (KAKAROT)

MANGA: Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT

AUTOR: Akira Toriyama

El **guerrero Saiyan** que llegó a la Tierra con la misión de conquistarla y al poco rato pasó mucho del tema, es el protagonista del manga más famoso de todos los tiempos. En «Jump Superstars» veremos buena parte de su repertorio de eficaces y, sobre todo, espectaculares ataques como el **"Kame Hame Ha"** o la **"Espada de Energía Ki"**. Además, puedes controlar también a algunos de sus compañeros, como **Gohan, Gotenks, Piccolo y Vegeta.**

BOBOBO

MANGA: Bobobo

AUTOR: Yoshio Sawai

El Imperio Margarita tiene como objetivo dejar calvos a todos los habitantes del universo, pero no hay que preocuparse porque... ¡Bobobo, con su **estilo de lucha del Combate de Pelo Nasal,** nos salvará a todos! Así de absurdo es el argumento del manga, y mucho más los ataques con los que te sorprende esta caja de incoherencias llamada Bobobo. Sus movimientos son y tienen nombres absurdos como **"¡Estalla la Guerra de la Mayonesa!"** o **"Chutar a Dengaku-Man"**, pero al fin y al cabo, hacen daño. El inmejorable **Don Patch** luchará a su lado, por supuesto, con golpes igual o... sí, más tontos aún.

UZUMAKI NARUTO

MANGA: Naruto

AUTOR: Masashi Kishimoto

A pesar de haberse criado en la marginación y acoger en su cuerpo al Zorro de Nueve Colas que destruyó su pueblo natal, **el ninja más poderoso** del manga actual también tiene su hueco en «Jump Superstars». Además de ser de los pocos personajes que no tienen doble salto, sino triple, ejecuta golpes tan poderosos como la **"Garra de Captura del Zorro"**, o golpes... de humor, como la **"Técnica Erótica"**. También son controlables sus amigos **Sasuke, Sakura y Hatake Kakashi.**

MONKEY D. LUFFY

MANGA: One Piece

AUTOR: Eiichiro Oda

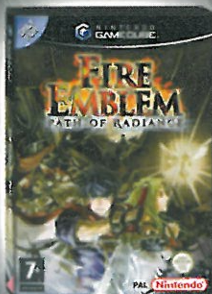
Convertirse en el Rey de los Piratas no es cosa fácil, aunque, si **puedes alargar tus brazos y tus piernas cuanto quieras** y los golpes sencillamente te rebotan, la cosa se pone un poco mejor. Luffy es el capitán de un barco pirata y en «Jump Superstars» puede atacar con **"Acometida de Goma"** o **"Hacha de Goma"**. Además del hombre de goma, también puedes luchar con **Nami, Sanji, Zoro y Nico Robin.**

7+
www.pegi.info

Nintendo

FIRE EMBLEM
PATH OF RADIANCE

BATTALION WARS





Caja no definitiva.





Dancing Stage
MARIO MIX

Incluye alfombra interactiva.

MARIO SMASH FOOTBALL

¡LUCHA EN LA BATALLA, DESAFÍA A TU ENEMIGO, BAILA SIN PARAR Y APODÉRATE DEL BALÓN!

DESCUBRE LO ÚLTIMO PARA TU GAMECUBE



Y ADEMÁS... DISFRUTA, A UN INCREIBLE PRECIO DE MARIO SMASH FOOTBALL PAK

99,99 €
PVP recomendado.
Oferta promocional.




+

=


¡Por fin llega a España la Game Boy más pequeña, moderna y estilosa de Nintendo!

PEQUEÑA PERO MATONA GAME BOY micro



Si lo tuyo es tener lo último, Nintendo acaba de alegrarte el día. Su Game Boy Micro es un prodigio de la tecnología, un reto de diseño que sale a la venta a un precio increíble. Así es la sexta generación de la flipante consola Game Boy.

GAME BOY ¡qué historia!

Entre 1989 y 2005, Nintendo ha lanzado diferentes modelos de Game Boy. Su tecnología ha evolucionado al tiempo que se reducía su tamaño.

Game Boy

1989, AÑO GAME BOY. El 21 de abril de 1989, Nintendo lanza en Japón la portátil que iba a dominar el mundo. Game Boy fue obra de Gumpei Yokoi, uno de los cerebros más brillantes de la Gran N.



Game Boy Pocket

1996, LLEGA LA DE "BOLSILLO". Tras el arrollador éxito de Game Boy, Nintendo lanza un nuevo modelo más pequeño (un 30%), y con una pantalla más grande y mucho más nítida que la de la consola original.



DEBES SABER...

- **LANZAMIENTO:** 4 de noviembre
- **PRECIO:** 99,99 Euros
- **COLORES:** Azul, Rosa, Plata, Verde
- **JUEGOS:** Mas de 500 títulos
- **EXTRAS:** compatible 100% con GBA
- **TAMAÑO:** 10cm x 5cm x 1cm
- **PESO:** 79 gramos
- **PANTALLA:** 2 pulgadas

Mira cómo funciona

Así es Micro por dentro y por fuera

Reducida al máximo, la nueva Micro cabe en la palma de la mano, pero tiene una pantalla enorme y unos mandos de control para jugar sin apuros. ¡Acércate, es total!

Boton L

Control de juego. Sirve también para ajustar el nivel de brillo de la pantalla. Mantenlo y pulsa el control de brillo, conseguirás 5 niveles diferentes de contraste.

Puerto

Conector para la fuente de alimentación, preparado también para accesorios de la nueva Micro.

Pantalla

Es retroiluminada. Tamaño: 2 pulgadas. Su nitidez es increíble. Incluso podemos modificar el brillo para jugar en cualquier condición de luz.

Boton R

Control de juego. Los botones L y R de la Micro son más largos y estilizados que los de la Game Boy SP. Además, son metálicos.

Enganche Cordón

Sujeta aquí el cordón que más te mole y así tendrás la consola pegada a tu muñeca.

Panel de control

La cruceta típica de control. Es del mismo tamaño que la de la SP, aunque su diseño y color (negro) son diferentes.

Control de brillo

También es control de volumen. Se ajusta pulsando arriba o abajo. Para control de brillo, debes pulsar L.

Altavoz

Oirás fuerte y claro las pegadizas melodias de tus juegos.

On/off

El botón de encendido. Deslízalo a la derecha para encender la consola... ¡pero asegúrate antes de haber metido un cartucho!

Start y Select

Además de la función normal, se iluminan en rojo o azul para indicar el nivel de carga de la batería. Si están en rojo, ya sabes qué tienes que hacer con el cable.

Entrada cartuchos

Los cartuchos de la Advance se meten por aquí. Ya sabes que es 100% compatible con los juegos de GBA. Pero no metas los de Game Boy ni los de Game Boy Color, no funcionan.

Salida para auriculares

No tienes que utilizar accesorios o cascos especiales. Es una entrada normal de cascos.

Game Boy Color

1998, SALTO AL COLOR. Primer gran salto tecnológico de la portátil. Por fin pantalla a color, procesador más rápido y el doble de memoria. Además salieron varios complementos: una impresora y una cámara.



Game Boy Advance

2001, LA GB "ADVANZA". Segundo gran salto. Procesador de 32 bit, pantalla con 65.000 colores, nuevo formato horizontal y 500.000 consolas vendidas en la primera semana.



GBA SP

2003, NOS INVADE LA "SPMANÍA". Pantalla iluminada, batería recargable, nuevo y revolucionario diseño, la SP alcanzó los dos millones de ventas en sólo seis meses.



Déjate impactar por su look

Haz la prueba: préstale tu Micro a un amigo y mira la cara que se le pone cuando cae en sus manos. ¡Está flipando! Y cuando la conecta: ¡se le cae la baba!

Cuatro colores de serie

Esta vez los colores vienen de serie. No hay que esperar a nuevos modelos. **Nintendo lanza Micro en cuatro versiones diferentes, para que elijas tu favorita desde el principio: plata, rosa, verde y azul.** Por cierto, finalmente no se sacarán las carcasas intercambiables. ¡A lucir color!



¿Cuál te gusta más? El plata es más serio pero muy elegante; el rosa chicle es una "pocholada", y el verde ácido y el azul pastel son lo más. Su precio es el mismo: 99,99 Euros.

La Generación micro

Comparamos la nueva Micro con otros "objetos de deseo" para que veas lo **importantes que son el tamaño y el diseño en la actualidad. En ambas facetas, Nintendo ha demostrado estar a la última:** Micro es tan pequeña y estilosa como los objetos tecnológicos más deseados.



Ipod Nano
Reproductor MP3
***Medidas:** 9x4x0,6 cm*

Motorola V3
Teléfono móvil
***Medidas:** 8x6x1 cm*

Game Boy Micro
Consola portátil
***Medidas:** 10x5x1 cm*

Casio Exilim
Cámara fotos digital
***Medidas:** 9x6x2 cm*

¿CON QUÉ ESTRENARÁS TU MICRO?

Como hay más de 500 juegos para elegir, hemos aprovechado este reportaje para facilitarte las cosas. Si ya te has comprado una Micro, estos juegos le vendrán de perlas.





Pokémon Esmeralda

***Lanzamiento:** Ya disponible.*
En aventuras no hay rival, nada como el último Pokémon para estrenar tu Micro.



Mario Power Tennis

***Lanzamiento:** 18 de Noviembre.*
Combinación tenis-RPG con el estilo divertido de Mario que no te debes perder.



Witch

***Lanzamiento:** 18 de Noviembre.*
Transfórmate en una de las Witch en tu Micro ¡y serás la más "fashion"!



Harry Potter 4

***Lanzamiento:** Ya disponible.*
Magia, cine y palomitas se colarán por la enooooorme pantalla de tu Micro portátil.



Fire Emblem 2

***Lanzamiento:** Ya disponible.*
Si te apetece un RPG de los intensos, con buenas batallas por turnos, ¡píllate éste!



Kingdom Hearts

***Lanzamiento:** Ya disponible.*
Aventura, cartas y combates en tiempo real con los héroes de Disney.

CONCURSO

Pokémon XD Tempestad oscura

¡¡Purifica a los Pokémon oscuros en la mejor aventura para CUBE!!

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
xdnt + tus datos personales
Ejemplo: xdnt francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

SORTEAMOS:

1 SUPER PACK:
GameCube + juego Mario Kart + Mando + juego Pokémon XD

14 JUEGOS PARA GAMECUBE

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **14 de diciembre de 2005.**

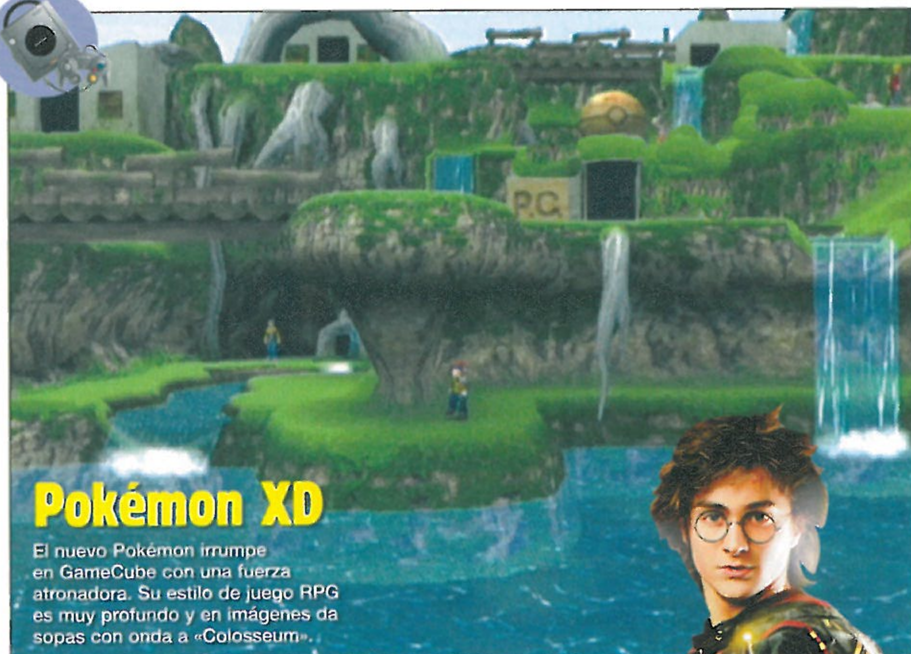
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción — NINTENDO GAMECUBE — Nintendo GAMING 24:7.

PUNTUACIONES OFICIALES

En Diciembre...





Pokémon XD

El nuevo Pokémon irrumpe en GameCube con una fuerza atronadora. Su estilo de juego RPG es muy profundo y en imágenes da sopas con onda a «Colosseum».

HARRY POTTER

EL CÁLIZ DE FUEGO. Este mes comentamos en estas páginas la versión para DS de la nueva película del mago. Su estreno en la portátil de doble pantalla consigue lo que esperábamos: un juego diferente, con más magia que nunca.





Ultimate Spider-Man

Sorprendente y excitante, el nuevo juego del hombre araña se cuela en la doble pantalla con un montón de novedades y sorpresas.





King Kong

Estrenamos el juego oficial de la película de Peter Jackson. Prepárate para tomar parte en el papel del mono o en el del humano. Tú decides.

19 SUPER NOVEDADES



GameCube



Nintendo DS

Game Boy Advance

Código P.E.G.I. de clasificación

- 12+ EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
-  MIEDO
-  SEXO
-  LENGUAJE SOEZ
-  DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.




SIN CABLES · CHAT





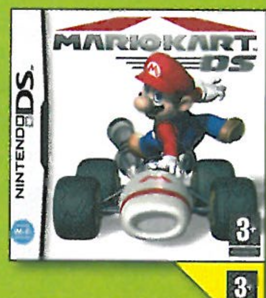
DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-8 (WIRELESS)

- Circuitos: 32 EN 8 COPAS
- Modos: COPA, VS, MISIONES
- Extras: WI-FI ONLINE

- Funciones DS:



- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡El mejor Mario Kart de la historia!



MARIO KART DS

Mario Kart arranca en DS con la genialidad de siempre y un modo online para que compitas con gente de todo el mundo.

Mario llevaba mucho tiempo rascándose el bigote pensando cómo hacer el mejor Mario Kart posible. Su esfuerzo ha merecido la pena, porque le ha salido redondo. Tan redondo como el planeta Tierra, donde va a tener lugar la competición de Mario Kart más numerosa y genial de todos los tiempos. No en vano este juego estrena el tan esperado modo Wi-Fi, o sea conexión "online".

DS y... ¡mucho Mario!

Así que tenemos la combinación perfecta. Por un lado Mario y sus colegas aportan la mejor jugabilidad; un control clásico, que se basa en el salto para derrapar; y la competición más ajustada, que asegura duración ilimitada. Y por otro lado Nintendo DS participa en la jugada con **32 circuitos** construidos en 3D, en los que se disfruta de una sensación de velocidad digna de Fernando Alonso. Más todavía, porque **las pistas se han diseñado con más curvas y desniveles** que nunca. Respecto a la doble pantalla, mientras tú juegas en la pantalla superior, la inferior presenta dos tipos de mapa del circuito que puedes alternar con un toquecito en la táctil. Uno de ellos es vista general del circuito, para que veas la distancia con tus rivales. En el otro, la cámara te muestra sólo el tramo de circuito por el que vas. Así puedes ver quién viene por detrás e incluso los objetos que hay por la pista o los que te lanzan. Con este mapa, Mario Kart se convierte en un **juego de carreras y de estrategia pura y dura.** Puedes guardar un objeto para dar caña al que va por ▶

COCHES MUY RÁPIDOS Y MUY FURIOSOS

En esta edición cada personaje dispone de dos coches distintos. Por un lado, el clásico kart, y por el otro un vehículo muy molón. Pero lo importante es que cada personaje tiene unas características diferentes que se notan en carrera. Antes de elegir un kart, mira los niveles de aceleración, derrape, peso y control.





De los 32 circuitos, hay 16 nuevos y 16 de las otras versiones de Mario Kart. Este es de los nuevos, ¡un pinball de Luigi!



En la pantalla superior, la carrera, con los circuitos en 3D total. Abajo, puede seguir el mapa desde dos tomas diferentes.

"TUNEA" TU KART, CHAVAL

El tuning se ha puesto tan de moda, que ni los karts de Mario han podido escapar. Ahora, nuestro minicoche podrá ahora también lucir un bonito escudo en el frontal (los neones, para la próxima). ¿Cómo conseguirlo? Basta con pintar con el dedito en la táctil. Tienes muchos colores a elegir, pero eso sí, tienes que ser un poco mañoso.



Mira qué escudito nos hemos "currado". Hala, a correr.

¡OTRA VUELTA! Mario nunca falla. Esta carrera vuelve a ser la más divertida y jugable que probarás en Nintendo DS.

DIVERSIÓN "ONLINE"

Sólo necesitas un punto de conexión Wi-Fi para experimentar desafíos nunca vistos: hasta 4 corredores, el kart que queráis y ¡competición sin límite!



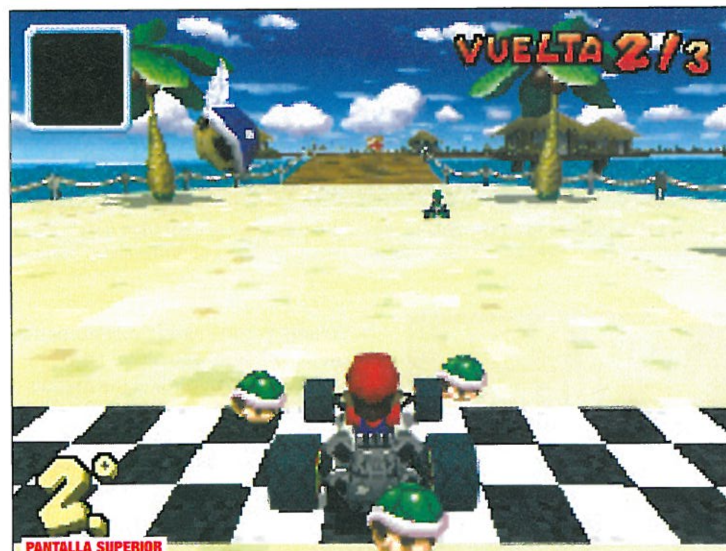
El juego online va con la misma fluidez que en solitario.



Los desniveles del terreno convierten los circuitos en una locura constante.



Para derrapar se ha vuelto al clásico saltito. Eso sí, puedes hacer miniturbos.



Los items son de nuevo protagonistas. Manejarlos bien y acertar con los enemigos es clave para ganar las carreras. No hay que ser rápido, hay que ser listo.



Ten cuidado al chocar con un rival. Ambos saldréis perjudicados y lentos.



Los tortazos están a la orden del día, y eso significa perder mucho tiempo.



Abajo aparece uno de los mapas para seguir la carrera. Es la vista más detallada, donde podéis ver a vuestros rivales más de cerca y anticipar la forma del circuito.



En el modo versus puedes hacer equipos aunque estés jugando sólo. La máquina controla al resto de pilotos. Tu labor es ganar o echarle un cable a tus compis.



Uno de los ítems nuevos es esta bala tan molona. Su funcionamiento es parecido a la bola de los bebés de la versión de GC: mucha velocidad y tortazos para los rivales.

ESTA PISTA ME SUENA...

La mitad de los circuitos son nuevos (16), pero la otra mitad (16) son versiones de los clásicos de SNES, N64 o GC, totalmente en tres dimensiones.



▶ delante ya que sabes que no tiene munición y cosas así. Mola, ¿no? Pues en cuanto controles los mapas tienes que ponerte al día con los ítems. No faltan caparazones, setas, plátanos... pero **hay objetos nuevos como la bala y la tinta de calamar** que van a crear muchos piques.

Mil formas de competir

Los chicos de Nintendo han incluido también **mil y un modos de juegos** para que tengas Mario Kart hasta que seas abuelete. De entrada, puedes disputar **8 copas diferentes.** Pero también tienes la posibilidad de jugar cada circuito en contrarreloj y enviar tu mejor carrera a un colega a través del puerto inalámbrico. Cuando él se ponga a competir, aparecerá tu personaje como un piloto fantasma que hará "de liebre".

En la versión DS hay también modo versus y dos tipos de batallas: de globos y de capturar el sol, pero con novedades. Por ejemplo, puedes formar dos equipos para competir. Tú manejas un personaje y la máquina controla al resto de tu equipo y a los rivales. Con esta idea, las batallas también son más estratégicas. Puedes favorecer a tus compis lanzando ítems a los rivales o anotando victorias sin parar.

También hay un **modo de misiones.** ¿Cómo? Sí, sí, misiones concretas como pasar por ciertos sitios en un orden y un tiempo determinado o acertar lanzando caparazones en algún lugar mientras conduces. Mola, ¿no? Pues hay **6 niveles de misiones,** cada uno con 8 pruebas y un jefazo final. ¡Si es que el bigotes tiene ideas por un tubo!

Bienvenidos al futuro

En fin, que ya has visto que Mario Kart tiene una jugabilidad brutal, tropecientos modos de juego y unos circuitos impresionantes. Pero **si hay algo por lo que pasará a la historia es por su modo online.**

A ver, primero vamos a hablarte del multijugador a través del puerto inalámbrico. Ya sabes, puedes competir con 8 amigos que estén más o menos cerca y con una sola tarjeta o todas en juego.

Pero lo mejor es **conectarse a Internet por el puerto Wi-Fi** (te lo contamos todo en las noticias de este mes, así que vete a leerlo si no lo has hecho ya) y **correr contra jugadores de todo el mundo.** Así de sencillo. Sólo necesitas una conexión Wi-Fi, tu DS y el Mario Kart. ¡A jugar con nintenderos de Japón, Alemania o Murcia! Además, para que sea más competitivo, **el juego te pone en contacto con corredores de tu nivel.** Así no te aburrirás ganando siempre todo, ni te humillarán dándote una paliza tras otra. En este modo online el máximo de jugadores es cuatro, y te podemos asegurar -porque lo hemos probado- que es increíblemente divertido (¡y gratis!).

Nintendo no podía haber elegido mejor juego para lanzar su conexión online. Pero «Mario Kart» os va a sorprender por muchas cosas más...



Con esta vista del mapa es difícil perderse aunque algunos circuitos, como éste, son más complicados de la cuenta.



Los modos de juego se completan con unas misiones en plan arcade pilotando el kart. Eso sí, sólo son aptas para jugones.

¡QUÉ CARRERÓN!

Mario Kart estrena modo online, o sea, que podéis jugar contra nintenderos de todo el planeta.

BATALLAS EN EL ASFALTO

Las batallas de globos y las luchas por capturar el sol le dan mucha vidilla a este Mario Kart. Una buena ocasión para hacer equipos y pensar con estrategia.



Hay 6 escenarios para las batallas. Pero no te pierdas el de la DS.



Los jefes finales en las misiones son como de un juego de acción. ¡Dale caña!



Tampoco faltan los tubos de aire para dar saltos enormes. ¡Vamos a volaaaaaar!



Fijaos cómo actúa la tinta de calamar, uno de los ítems que se estrenan en DS.



El control es muy clásico y sencillito. Para que se divierta todo el mundo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96

▲ Los escenarios en 3D, la suavidad de los movimientos y el colorido.

▼ Algunos fondos podrían estar más curradetes.

SONIDO 94

▲ Las canciones y los efectos más simpáticos: te vas a poner muy nervioso.

▼ Pocas novedades respecto a los anteriores Mario Kart.

JUGABILIDAD 98

▲ Las carreras más divertidas y el control más sencillo: mezcla explosiva.

▼ Que te cueste adaptarte a girar haciendo un derrape.

DURACIÓN 100

▲ Los 32 circuitos, las batallas, las misiones, el multi y, sobre todo, el modo online. Simplemente insuperable.

▼ Que seas un marciano, vivas en Marte... allí no llega el wi-fi.

TOTAL 98

▲ El mejor Mario Kart con **un genial modo online.** Brutal.

▼ Por pedir... que la pantalla táctil sea más protagonista.

VALORACIÓN



UNA CARRERA QUE NO PUEDES PERDER

Coge una coctelera. Mete lo mejor de un Mario Kart y lo mejor de una DS. Agítalo bien. ¿Qué ha salido? Pues un juego que marcará un antes y un después. Con toda la diversión y jugabilidad de un Mario Kart y con la posibilidad de jugar online con gente de todo el mundo. El juego por el que te vas a comprar una DS. Sin duda.

LA DOBLE PANTALLA

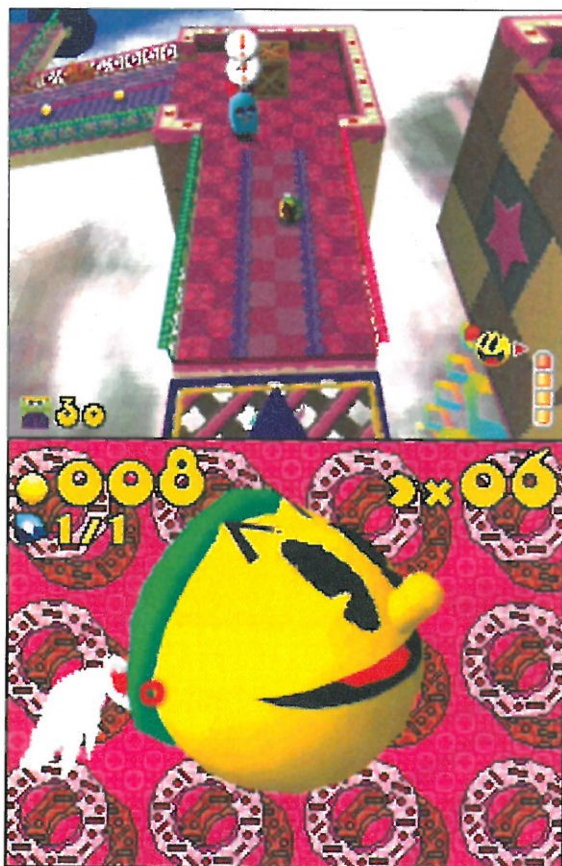
Lo justo y necesario.
La pantalla táctil no es la prota de este Mario Kart. Aquí lo importante es el Wi-Fi, el sencillo control y la diversión. De todas formas puedes "tocar" para cambiar de mapa en carrera y pintar el escudo de tu coche. Tampoco la echarás de menos.



Dale a la bola y... ¡a rodar!

PAC'N ROLL

Recoger pac-puntos, comer fantasmas... ¿lo de siempre? No, ahora Pac-Man es un bola de verdad ¡para moverla en la táctil!



Arrastra a Pac-Man en la táctil para que se mueva en la pantalla superior. Cuando tiene el gorrito, la bola es mucho más ligera.



Los fantasmas no podían faltar. Si te pillan, tienes que golpearles con el puntero en la táctil hasta que se marchan.

Se acabó lo de manejar a Pac-Man con una cruceta. ¡Que estamos en la era táctil, chaval! Por fin puedes **controlar a la bola amarilla con el dedito.** Tú le das vueltas con el puntero y Pac-Man rueda sin parar. Prepárate porque comer bolitas y evitar a los fantasmas es un tarea totalmente diferente y... ¡divertidísima!

Tres dimensiones para rodar

El primer cambio que vas a notar es que el mundo plano de Pac-Man se ha transformado en unos **escenarios maravillosos en 3D** repletos de **colorido y originalidad.** Con este nuevo diseño, Pac-Man se convierte en un **plataformas innovador y sorprendente.** Pero ahí no terminan las novedades. Porque la bola zampona se mueve en la táctil. ¿Cómo? Pues muy fácil. En la pantalla superior se desarrolla el juego con Pac-Man y mil plataformas; y en la táctil tienes a la bola amarilla para que la muevas. El control se basa en **arrastrar la bola en la dirección deseada** para que empiece a dar vueltas. Cuando lo hagas, el Pac-Man de la pantalla superior rodará a la velocidad y dirección con la que hayas "tocado".

Pero no sólo hay que rodar de un lado a otro, también hay que aprender a hacer frenazos y aceleraciones. Con tanto "toque" más de una vez tendrás que dejar reposar el juego por los dolores de muñeca. Pero una vez que lo tengas controlado, hay 5 mundos para rodar sin parar. Además, cada fase puede jugarse en modo contrarreloj y si superas el reto, accederás a niveles extra. Si a esto le unes las transformaciones de Pac-Man en ligero y pesado, según si es una fase con saltos o bajo el agua, te queda una aventura de lo más apañada.

UNA PARTIDA MÁS CLÁSICA

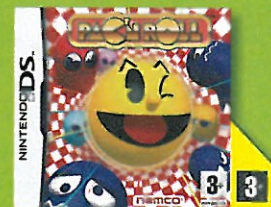
EL PAC-MAN DE TODA LA VIDA SIGUE AL PIE DEL CAÑÓN.
El extra más simpático es el Pac-Man original. Además se juega a doble pantalla. Con una partidilla, Pac-Man resucita toda la diversión que le convirtió en un gran clásico.



A pesar de los años, el clásico Come-come te enloquecerá.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Datos: **3 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **PAC-MAN CLÁSICO**
- Funciones DS:



- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Las 3D son muy bonitas y se mueven con suavidad.

SONIDO 85
Las cancioncillas y efectos molan... pero se repiten.

JUGABILIDAD 90
La originalidad del control te atrapa desde el principio, aunque cansa lo suyo.

DURACIÓN 85
Los niveles son muy divertidos, pero algo escasos.

TOTAL 88

▲ **Originalidad y adicción.** ¡Un Pac-Man supertáctil!

▼ A la larga el desarrollo se hace un poco repetitivo.

VALORACIÓN

La DS también ha revolucionado el mundo de Pac-Man. La bola amarilla protagoniza un plataformas original y totalmente táctil. Aunque falta variedad.

AGARRA A TUS AMIGOS Y ¡A PELEAR!



GATO CON BOTAS	SHREK	ASNO
	MOVIMIENTOS ESPECIALES	
MIRADA HIPNOTIZADORA	TORMENTA VERDE	ESTAMPIDA DE ASNO



www.shreksuperslam.com



Combate como uno de los 20 desternillantes personajes en una batalla de todos contra todos para hasta 4 jugadores.



Reduce a escombros 16 entornos totalmente destruibles.



Pelea con la técnica característica de cada protagonista y utiliza más de 20 divertidas habilidades de ataque y pociones mágicas.



DISPONIBLE EL 21 DE OCTUBRE

El nuevo juego de DreamWorks MADAGASCAR

Astutos planes. Artefactos disparatados. Pícaros pingüinos



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: VICARIOUS VISION
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Jugadores: 1-2

- Personajes: SPIDEY Y VENOM
- Modos de juego: HISTORIA
- Extras: MULTI CON 2 TARJETAS

- Funciones DS:



- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Vive un cómic de acción en tu DS!

ULTIMATE SPIDER-MAN

Spider-Man y Venom te traen la mejor acción por duplicado. Prepárate para protagonizar un cómic flipante en tu DS.

Dos héroes de moda, Spider-Man y Venom, se juntan en la doble pantalla para que te lo pases como un enano zurrando enemigos, haciendo supermovimientos y pasando fases como si fuesen viñetas de un cómic. ¡La que se va a montar en tu Nintendo! ¡No te lo pierdas!

¡Diversión al cuadrado!

Tienes una consola con dos pantallones y un juego con dos personajes diferentes. Nos explicamos: en «Ultimate Spider-Man» hay **dos aventuras paralelas que se van cruzando...** y tú eres el protagonista de las dos.

Por un lado manejas a Spidey y tus objetivos son salvar la ciudad, dar caña a los malos y rescatar a civiles. Pero en otras fases eres Venom, un bicho muy malo que se dedica a zamparse a la gente.

Spidey y Venom no se cruzan, pero hay niveles geniales donde en una fase controlas a Venom, que va haciendo estropicios de todo tipo, y en la siguiente eres Spidey y tienes que arreglar el desastre que se ha marcado tu enemigo. Original, ¿no? Cuando **controlas al Hombre Araña la acción transcurre en la pantalla superior,** mientras en la inferior administras tus golpes especiales. Pero al transformarte en Venom, la aventura se pasa a la táctil y, aunque Venom se mueve con la cruceta, debes usar su tentáculo en la táctil. El resultado es variado y divertido (y nada lioso). Además el desarrollo te atrapa con una **mezcla entre acción y plataformas.** ¿Qué eliges, Spidey o Venom? ¡Aquí puedes ser los dos!

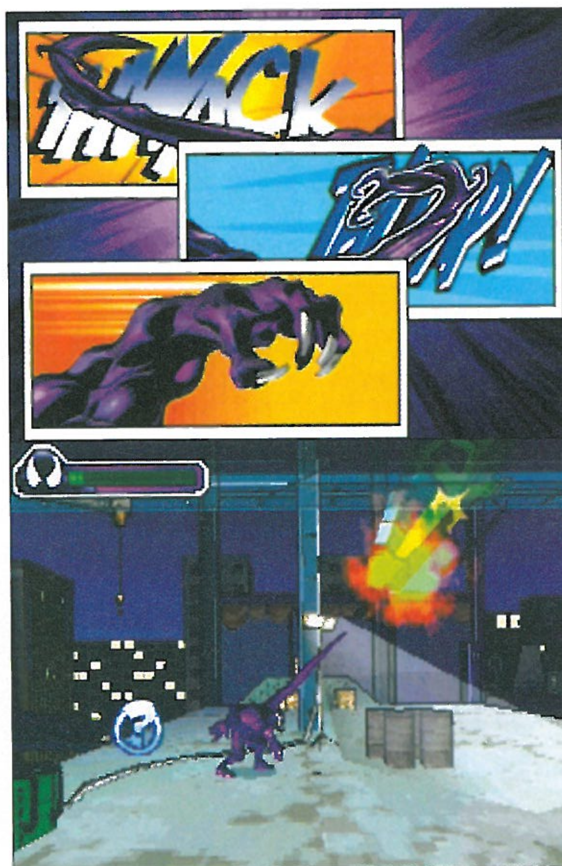
¡ESCRIBE TU PROPIA AVENTURA EN DS!

Pues sí, en algunos niveles nos permiten elegir qué camino tomar, o contra qué enemigo vas a luchar primero. Este detalle se completa con un diseño genial que nos lleva directamente a las viñetas de un cómic. Nada mejor para unir nuestras dos pasiones. cómic y buenos juegos, en un título.





Spidey da toda su caña en la pantalla superior. En la táctil puedes seleccionar los supergolpes del Hombre Araña.

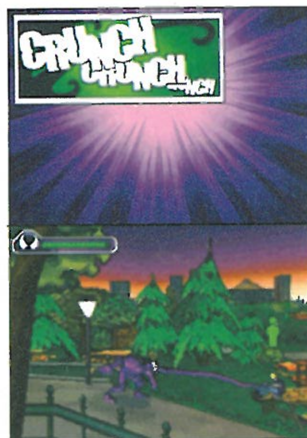


Cuando somos Venom la acción pasa a la táctil. Arrastra su garra para zamparte a la gente o trepar por los edificios.

DOS CARAS Spidey y Venom coprotagonizan un juego de acción y plataformas con el estilo del mejor cómic.

¡A COMER CON LAS MANOS!

¡Qué poca educación! Venom tiene algún que otro problemilla de salud. Para rellenar su barra de vida, debes zamparte a la gente... con el dedito en la pantalla táctil.



Engancha a la gente y arrástralos a la barriguita. ¡Qué ricos están!



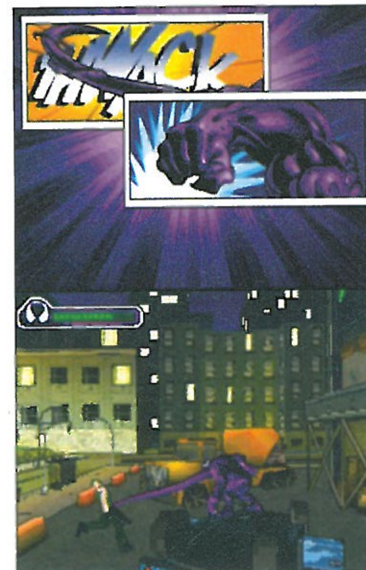
Los jefes finales son bestiales. Acaricia el cuerno de Rhino y mira qué humor gasta.



También hay un multi muy cañero, pero necesitas dos consolas y dos cartuchos.



Cuando te cruzas con un civil en apuros, debes superar pequeñas pruebas táctiles.



La cuidad está modelada en 3D, pero el juego se desarrolla en las típicas 2D.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
- ▲ El cómic cobra vida a base de preciosos colores y suaves movimientos.
- ▼ Mola la combinación de escenarios 3D y desarrollo 2D, pero deja poca libertad.

SONIDO 90
- ▲ La música tiene ritmo brutal y sigue el nivel de acción.
- ▼ Los efectos son pocos espectaculares.

JUGABILIDAD 92
- ▲ Manejar a los dos héroes es la bomba; los múltiples usos de la táctil.
- ▼ En algunos niveles queda poca libertad de acción.

DURACIÓN 89
- ▲ La variedad de objetivos y acciones, ¡casi interminable!
- ▼ El número de fases se nos queda un poco corto.

TOTAL 91

▲ Los protas; el **ritmo de las fases;** la mezcla de control convencional y táctil.

▼ La poca libertad de movimiento por el escenario; más fases, por favor.

VALORACIÓN



POR FIN UN CÓMIC QUE SE JUEGA

¡Menuda sorpresa! Spidey ha trasladado un cómic página por página a tu DS. Los escenarios, la estética, los combates... todo parece salido del mejor dibujante. Pero además, el Hombre Araña no está solo. Venom le acompaña en este derroche de acción, plataformas y usos para la pantalla táctil. ¡Diversión a tope!

LA DOBLE PANTALLA

La táctil mejor integrada. Por fin tienes un juego que mezcla a la perfección la cruceta y los botones con la pantalla táctil. En muchos momentos, tienes que soltar los mandos y tirar de la táctil para resolver algún problema... pero de forma muy natural. ¡Disfrútalo!



Peleas con mucho cuento

SHREK SUPERSLAM

Shrek y sus amigos protagonizan un «Smash Bros.» en el que se zurran a base de bien. Apúntate y elige bien con quién ir.





Luchas en la superior, con unos gráficos 3D poco detallados, y en la inferior puedes cambiar el zoom y usar las armas recogidas.



Jugar contra otros tres amigos siempre es divertido, aunque a veces no se entera uno muy bien de quién y cómo te ha pegado.



El modo historia te llevará a pelear por un montón de escenarios, proponiéndote vencer a cada rival bajo ciertas condiciones.

El protagonista de dos de las películas más divertidas del mundo llega, junto con su panda, a DS para... darse unos cuantos golpes. Sí, el juego es **como un «Smash Bros.»**, solo que manejamos a uno de los personajes de Shrek, y nos movemos por escenarios en 3D.

¡Este ogro asusta!

Es inevitable. Y no, no lo decimos porque sea un ogro. Cuando pruebas el juego, te dan a elegir entre una serie de personajes: **Shrek, Asno, Fiona, el Hombre de Gengibre...** presentados con una imagen de la peli, muy flipante y tal. Por supuesto, coges a Shrek; y cuando empieza el combate... acaba el flipe. Todo se presenta en unas 3D bastante pobres donde los personajes se mueven bruscamente. Una vez que dejas a un lado el aspecto gráfico, sí que resulta divertido pelear contra otros 3 personajes y coger armas que luego podemos usar pulsándolas en la táctil. Pero vamos, aunque te piques, las luchas resultan muy caóticas como para disfrutarlas del todo. Eso sí, **incluye 32 minijuegos** bastante divertidos, y puedes pelear contra otros colegas con un solo juego, sin cables. Si te gusta mucho Shrek...

TE TOCA, SHREK

32 MINIJUEGOS Y UN PUNTERO
Se irán desbloqueando a medida que avances en el modo historia, y te esperan versiones de clásicos como "Space Gengibre-Invaders".



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: LUCHA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Datos: 9 PERSONAJES
- Extras: 32 MINIJUEGOS
- Funciones DS:



- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 75
Escenarios y luchadores en 3D... pero todo algo confuso.

SONIDO 84
Melodías de cuento, varios tipos de porrazo y algunas voces.

JUGABILIDAD 72
Los gráficos hacen difícil poder enterarse de quién pega a quién.

DURACIÓN 88
Modo historia distinto para cada luchador y 32 minijuegos.

TOTAL 79

▲ Los 32 **minijuegos** y pelear contra otros tres jugadores.

▼ El apartado gráfico decepciona. Hay poca variedad de golpes.

VALORACIÓN

Con unos gráficos y movimientos algo más trabajados, «Shrek SuperSlam» habría sido un bombazo. Pero, con esta pinta, se queda en mucho menos.





FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: EA GAMES
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Jugadores: 1-3

- Personajes: LOS TRES MAGOS
- Modos de juego: TRES
- Extras: COLECCIÓN CROMOS

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Harry estrena peli y aventurón en DS

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Elige a tu mago favorito, prepara tu puntero mágico y lánzate a la aventura más fantástica y táctil protagonizada por Potter.

Una DS, tres magos con ganas de acción, unas palabritas mágicas y ¡tachán! ¡Ya tienes entre manos el nuevo juegazo de Harry Potter! Una mega-aventura en la que Harry, Ron y Hermione deben **acabar con cientos de enemigos y resolver mogollón de puzzles** a golpe de hechizo.

Magia para compartir

De la mano de Harry y sus amigos, vas a protagonizar paso a paso una de las pelis más esperadas de las navidades. Es decir, debes **ganar el legendario Torneo de los Trimagos** y dar caña a "quien-tu-sabes". Así que el juego sigue los acontecimientos del libro y la película. Nos lleva por los escenarios de la peli y nos examina todo el rato a ver si hemos estudiado lo suficiente. Lo mejor de esta versión es que eso lo podemos demostrar echando mano de la pantalla táctil. Sí, porque con algunos enemigos no bastará un simple conjuro de ataque sino que habrá que desenfundar el puntero y **dibujar los hechizos** más potentes.

Controlamos siempre a uno de los magos, y el resto los lleva la consola o bien podemos confiárselos a dos amiguetes (el multi a tres es muy bueno). Entre todos vamos enfrentándonos a bichos de todo tipo en bonitos escenarios 3D, solucionando puzzles y también... bailando, participando en minijuegos táctiles, manejando la escoba voladora, e incluso cuidando a una mascota virtual.

Ya lo ves, **diversión, originalidad y un puntero especial** para la aventura más mágica de Harry Potter.

TRES HÉROES CON UN "ENCANTO" ESPECIAL

Antes de cada nivel puedes elegir entre Harry, Ron y Hermione. Los tres son igual de hábiles lanzando "Ventus", "Alohomora" y un montón de hechizos más. Pero sus niveles de ataque, velocidad y defensa son distintos. Escoge al que más te mole y deja que la consola o un par de amigos controlen a los otros dos.





Para acabar con éxito esta gran aventura es vital aprender a cooperar con tus compis. ¡Todos juntos! ¡Wingardium Leviosa!



No sólo de magia viven los magos. En esta fase, por ejemplo, debes marcarte unos bailoteos. ¡Mira, pero si es Ron Travolta!





Los enemigos más chungos son también los más divertidos, ya que para vencerlos tienes que dibujar hechizos con el puntero.

CON TOQUE MÁGICO

La primera aventura de Harry para DS te trae emoción, aventura y un uso mágico del puntero.

¡QUÉ MONINO ES MI BICHINO!

En «El Cáliz de Fuego» puedes cuidar a tu propia mascota virtual, en plan «Nintendogs». Sólo que en vez de un perrito, tu mascota es este animalejo tan graciosete.



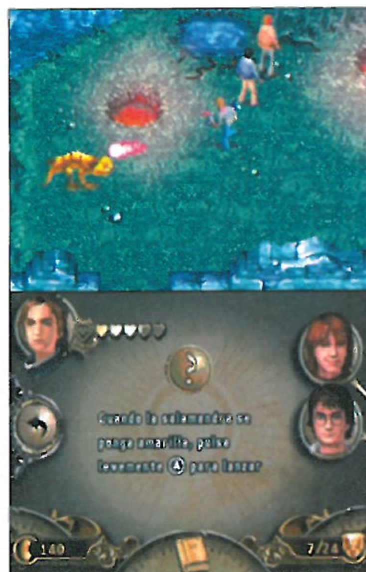
Usa el puntero para cuidar a tu mascota: bañarla, alimentarla...



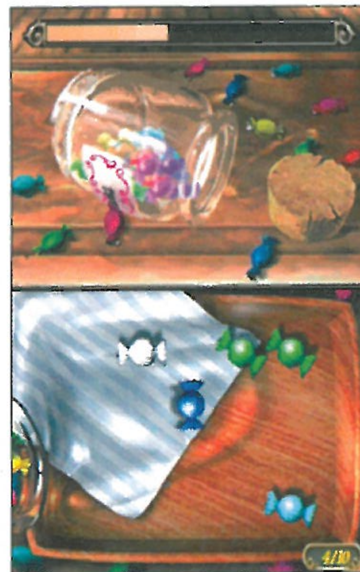
La primera de las pruebas te enfrenta a un feroz dragón. ¡Coge la escoba y huye!



Tú sólo manejas a uno de los protas, pero tranqui, los otros dos te ayudan siempre.



Arriba está toda la acción, mientras en la pantalla táctil ves la vida, lees consejos...



Usa el puntero para ganar los minijuegos táctiles. Aquí toca emparejar caramelos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86

▲ Los combates en 3D molan mucho. Lo mejor: la mascota virtual, encantadora.

▼ Algunos escenarios parecen de Game Boy Advance.

SONIDO 92

▲ Música de película y ¡voces en castellano!

▼ Los efectos sonoros no destacan especialmente.

JUGABILIDAD 90

▲ Lo más divertido del juego son los momentos táctiles. ¡Y hay mogollón!

▼ Las fases aventureras del modo historia pueden hacerse demasiado largas.

DURACIÓN 92

▲ Modo historia, multi para tres, minijuegos y mascotas virtuales. Y muchos extras.

▼ Si eres hábil, no tardarás en acabarte el modo historia.

TOTAL 91

▲ El **multijugador; los hechizos táctiles;** ¡y la mascota virtual!

▼ Hay situaciones que se repiten mucho. Los gráficos.

VALORACIÓN



LA MAGIA DE HARRY ESTÁ EN TU DEDO

Los chicos de EA querían que este Harry Potter no fuera uno más. Y vaya si lo han conseguido. Lo que hace Harry en tu DS no podrías hacerlo en ningún otro sitio: lanza conjuros con el puntero, participa en minijuegos táctiles e incluso cuida a su propia mascota virtual. Los fans del mago ya pueden frotarse las manos. ¡O los dedos!

LA DOBLE PANTALLA

Tu lápiz táctil ahora es mágico

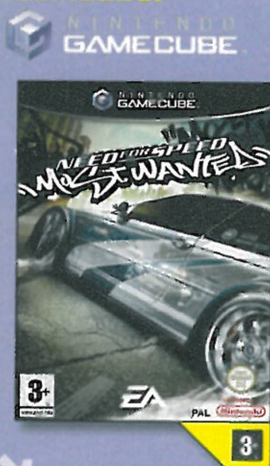
La pantalla táctil no es la principal en el juego, pero su uso es vital (y divertidísimo) para completar la aventura. Cada dos por tres aparece algún enemigo al que vencer con el puntero, o un minijuego o tu mascota... ¡Mola!





FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS**

- Tarjeta de memoria: **9 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Coches: **36 MODELOS**
- Extras: **6 COCHES DE POLICÍA**
- Modos: **HISTORIA Y ARCADE**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **24 DE NOVIEMBRE**

Agarra bien el volante... ¡que viene la poli!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

La saga de carreras y tuning regresa con los mejores coches, un ciudad repleta de pruebas y la poli pisándote los talones.

Poco más se le podía pedir a la saga «NFS Underground»: los mejores coches, mil opciones de tuneo y toda una ciudad para competir... pero agárrate los machos porque por fin **la poli entra en juego.** Se acabó lo de piratear coches y dar tumbos a mil por hora sin que nadie te tosa. Ahora la poli está tras la pista y **la adrenalina sube** hasta los topes.

¡Estás fichado colega!

La primera novedad de la saga está en **la lista negra.** Ya no hay un ranking de malotes, ahora hay una lista de la poli con los **15 pilotos callejeros más buscados.** ¿Y qué debes hacer tú? Pues acabar siendo el "number one" de esa lista.

En el modo historia tienes toda una ciudad repleta de talleres, pruebas y carreras. Tú eliges la competición que quieres en cada momento. Cada vez que ganes una carrera, consigues dinero para ir tuneando tu coche y nuevos tipos de la lista negra dispuestos a competir contigo. Y así puedes ir subiendo en popularidad en las calles y en mala reputación en los despachos policiales. Pero ojito, porque la poli no se queda sentada mirando la lista negra. **La policía patrulla la ciudad y entra en juego todo el rato,** metiendo baza y persiguiendo a los pilotos.

La otra novedad es el tipo de carreras. Sigue habiendo pruebas de contrarreloj, aceleración, etc. Pero ahora muchas se deciden por puntos al chocar contra la poli, destrozar edificios o alcanzar grandes velocidades en algunos lugares del circuito. ¡Acelera, que viene la bofia!

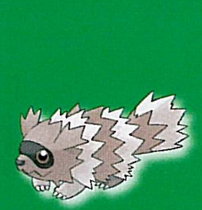
LA LISTA DE LOS MÁS MALOTES DEL LUGAR

Subir posiciones en la lista negra no es fácil. Primero debes tener un coche competitivo y ganar pruebas callejeras suficientes para que el malote en cuestión te rete. Para todo esto, tienes toda la ciudad a tu disposición. Eso sí, en esta edición puedes pausar y acceder a las carreras sin dar vueltas por ahí.

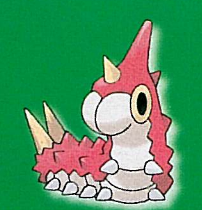


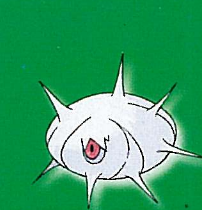

10 Poochyena

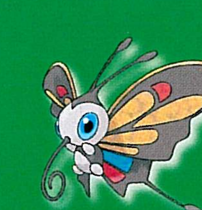

11 Mightyena

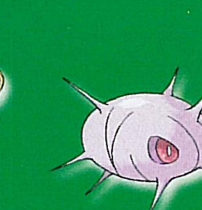

12 Zigzagoon


13 Linoone


14 Wurmple


15 Silcoon


16 Beautifly

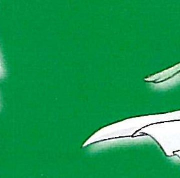

17 Cascoon


18 Dustox

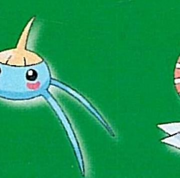

28 Pelipper


29 Ralts


30 Kirlia


31 Gardevoir


32 Surskit


33 Masquerain


34 Shroomish


35 Breloom


36 Slakoth

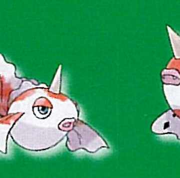

46 Loudred


47 Exploud


48 Makuhita


49 Hariyama


50 Goldeen

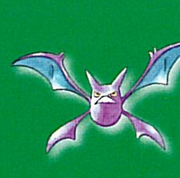

51 Seaking


52 Magikarp


53 Gyarados


54 Azurill


64 Golbat


65 Crobat


66 Tentacool


67 Tentacruel


68 Sableye


69 Mawile


70 Aron


71 Lairon


72 Aggron



ÉMON™
CIÓN
RALDA

OFICIAL
endo Acción
n Company
endo
intendo.es

80 Plusle

81 Minun

82 Magnemite

83 Magneton

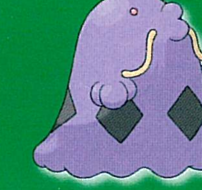
84 Voltorb

85 Electrode

86 Volbeat

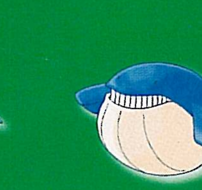

94 Roselia

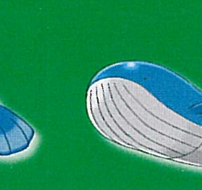

95 Gulpin

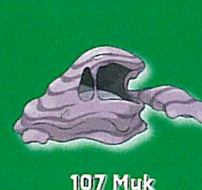

96 Swalot


97 Carvanha


98 Sharpedo


99 Wailmer

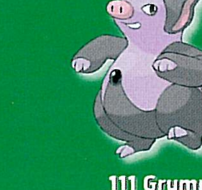

100 Wailord


107 Muk


108 Koffing


109 Weezing


110 Spoink


111 Grumpig

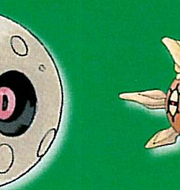

112 Sandshrew


122 Altaria


123 Zangoose


124 Seviper


125 Lunatone


126 Solrock


127 Barboach


128 Whiscash


129 Corphish


130 Crawdaunt


140 Feebas


141 Milotic


142 Castform


143 Staryu


144 Starmie


145 Kecleon


146 Shuppet


147 Banette


148 Duskull


158 Psyduck


159 Golduck


160 Wynaut


161 Wobbuffet


162 Natu

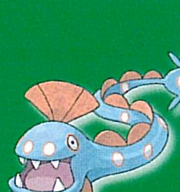

163 Xatu

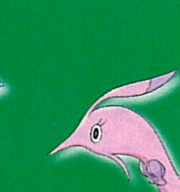

164 Girafarig

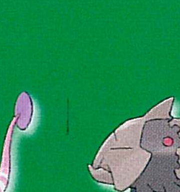

165 Phanpy


166 Donphan

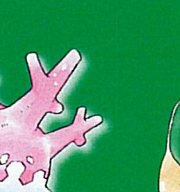

176 Clamperl

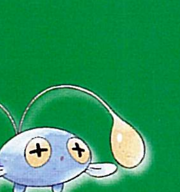

177 Huntail


178 Gorebyss

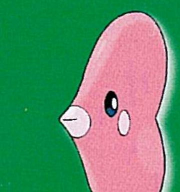

179 Relicanth


180 Corsola


181 Chinchou

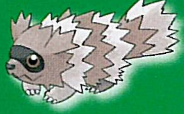

182 Lanturn


183 Luvdisc

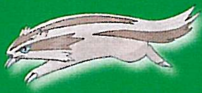
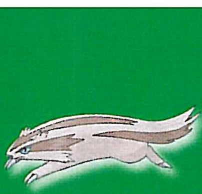

184 Horsea


10 Poochyena


11 Mightyena



12 Zigzagoon



13 Linoone


14 Wurmple


15 Silcoon


16 Beautifly


17 Cascoon


18 Dustox


28 Pelipper

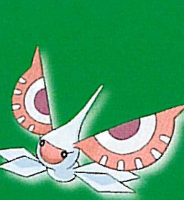

29 Ralts



30 Kirlia


31 Gardevoir


32 Surskit


33 Masquerain


34 Shroomish


35 Breloom


36 Slakoth


46 Loudred


47 Exploud


48 Makuhita


49 Hariyama


50 Goldeen


51 Seaking


52 Magikarp


53 Gyarados


54 Azurill


64 Golbat


65 Crobat


66 Tentacool


67 Tentacruel


68 Sableye


69 Mawile


70 Aron

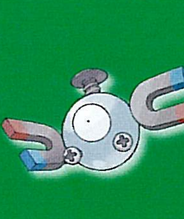

71 Lairon

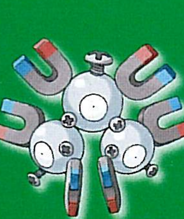

72 Aggron

ÉMON™
CIÓN
RALDA


80 Plusle


81 Minun


82 Magnemite


83 Magneton


84 Voltorb


85 Electrode


86 Volbeat



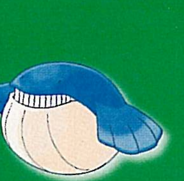

94 Roselia

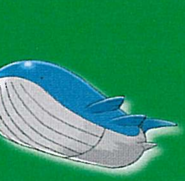

95 Gulpin


96 Swalot


97 Carvanha


98 Sharpedo


99 Wailmer


100 Wailord


107 Muk


108 Koffing

109 Weezing

110 Spoink

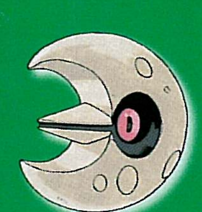
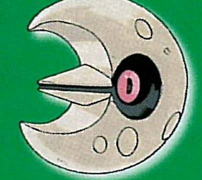
111 Grumpig

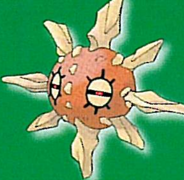
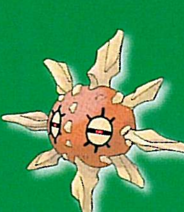

112 Sandshrew

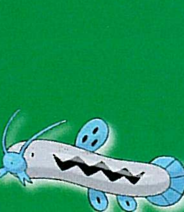

122 Altaria


123 Zangoose


124 Seviper



125 Lunatone



126 Solrock


127 Barboach


128 Whiscash

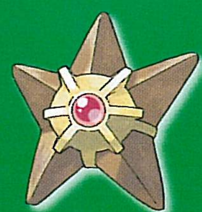

129 Corphish


130 Crawdaunt


140 Feebas


141 Milotic


142 Castform


143 Staryu


144 Starmie


145 Kecleon


146 Shuppet


147 Banette


148 Duskull


158 Psyduck


159 Golduck

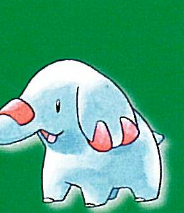

160 Wynaut


161 Wobbuffet


162 Natu

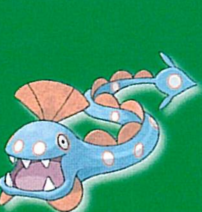

163 Xatu

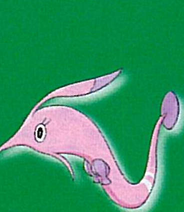

164 Girafarig


165 Phanpy

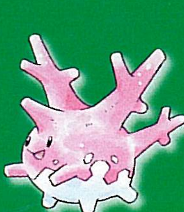

166 Donphan


176 Clamperl


177 Huntail

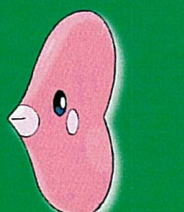

178 Gorebyss


179 Relicanth


180 Corsola


181 Chinchou


182 Lanturn


183 Luvdisc


184 Horsea


194 Regice

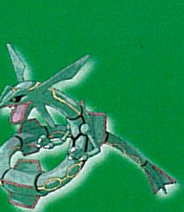

195 Registeel


196 Latias


197 Latios


198 Kyogre


199 Groudon


200 Rayquaza


201 Jirachi

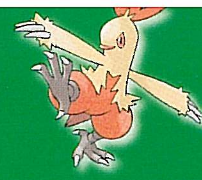

202 Deoxys velocidad


01 Treecko

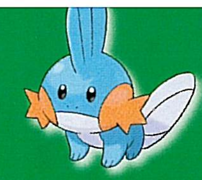

02 Grovyle


03 Sceptile


04 Torchic


05 Combusken


06 Blaziken


07 Mudkip


08 Marshtomp


09 Swampert


19 Lotad


20 Lombre


21 Ludicolo

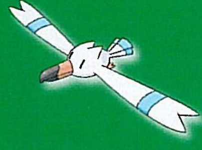

22 Seedot


23 Nuzleaf


24 Shiftry


25 Taillow


26 Swellow


27 Wingull

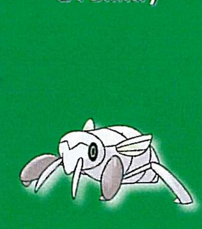

37 Vigoroth


38 Slaking


39 Abra


40 Kadabra


41 Alakazam


42 Nincada


43 Ninjask


44 Shedinja

45 Whismur


55 Marill


56 Azumarill


57 Geodude


58 Graveler


59 Golem


60 Nosepass


61 Skitty


62 Delcatty


63 Zubat


73 Machop


74 Machoke

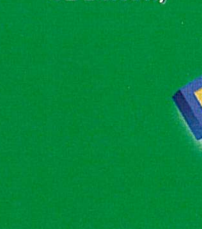

75 Machamp

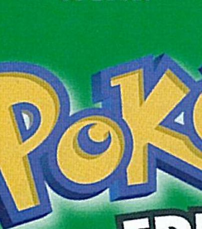

76 Meditite


77 Medicham


78 Electrike


79 Manectric





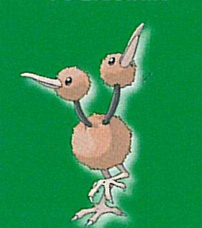

87 Illumise

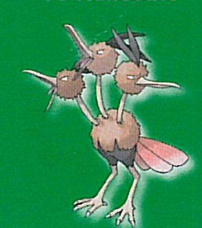

88 Oddish


89 Gloom


90 Vileplume


91 Bellossom

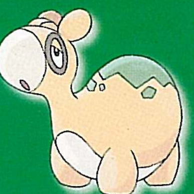

92 Doduo

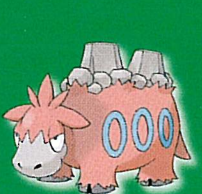

93 Dodrio








101 Numel


#02 Camerupt


103 Slugma

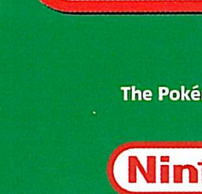

104 Magcargo


105 Torkoal


106 Grimer



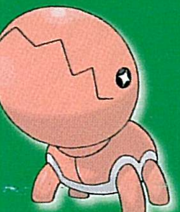


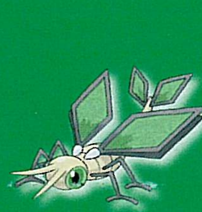



113 Sandslash


114 Spinda


115 Skarmory


116 Trapinch

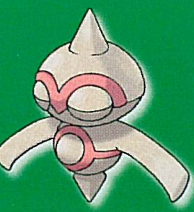

117 Vibrava


118 Flygon


119 Cacnea


120 Cacturne


121 Swablu


131 Baltoy


132 Claydol


133 Lileep


134 Cradily


135 Anorith


136 Armaldo


137 Igglybuff


138 Jigglypuff


139 Wigglytuff


149 Dusclops


150 Tropius


151 Chimecho


152 Absol


153 Vulpix


154 Ninetales


155 Pichu


156 Pikachu


157 Raichu


167 Pinsir


168 Heracross

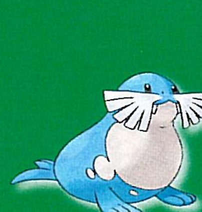

169 Rhyhorn


170 Rhydon


171 Snorunt


172 Glalie


173 Spheal


174 Sealeo


175 Walrein

185 Seadra

186 Kingdra

187 Bagon

188 Shelgon

189 Salamence

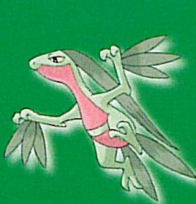
190 Beldum

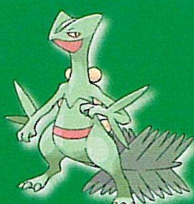
191 Metang

192 Metagross

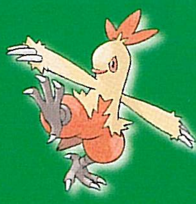
193 Regirock

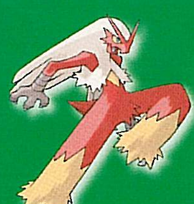

01 Treecko


02 Grovyle


03 Sceptile


04 Torchic


05 Combusken


06 Blaziken


07 Mudkip


08 Marshtomp


09 Swampert


19 Lotad


20 Lombre


21 Ludicolo

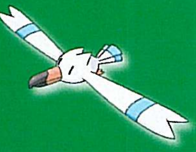

22 Seedot


23 Nuzleaf


24 Shiftry


25 Taillow


26 Swellow


27 Wingull

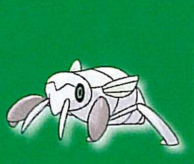

37 Vigoroth


38 Slaking


39 Abra


40 Kadabra


41 Alakazam


42 Nincada


43 Ninjask


44 Shedinja


45 Whismur


55 Marill


56 Azumarill


57 Geodude


58 Graveler


59 Golem


60 Nosepass


61 Skitty


62 Delcatty


63 Zubat

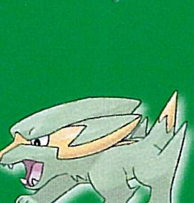

73 Machop


74 Machoke


75 Machamp


76 Meditite


77 Medicham


78 Electrike


79 Manectric

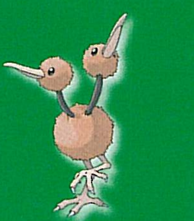

87 Illumise

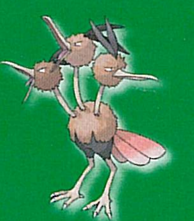

88 Oddish


89 Gloom


90 Vileplume


91 Bellossom

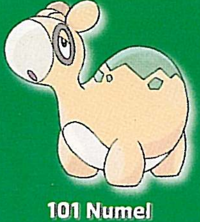

92 Doduo

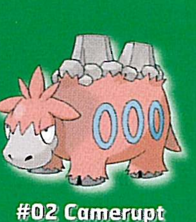

93 Dodrio

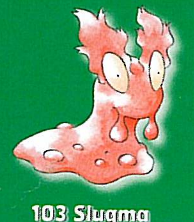
Poké
EDI
ESME
REVISTA
Nint



The Pokém
Nint
pokemon.


101 Numel


#02 Camerupt


103 Slugma


104 Magcargo

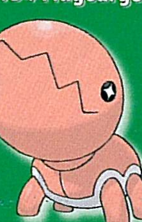

105 Torkoal

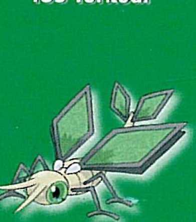

106 Grimer


113 Sandslash


114 Spinda


115 Skarmory


116 Trapinch

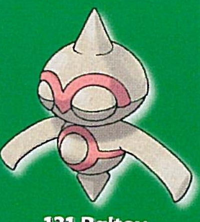

117 Vibrava


118 Flygon


119 Cacnea


120 Cacturne


121 Swablu


131 Baltoy


132 Claydol


133 Lileep


134 Cradily


135 Anorith


136 Armaldo


137 Igglybuff


138 Jigglypuff


139 Wigglytuff


149 Dusclops


150 Tropius


151 Chimecho


152 Absol


153 Vulpix


154 Ninetales


155 Pichu


156 Pikachu


157 Raichu


167 Pinsir


168 Heracross


169 Rhyhorn


170 Rhydon


171 Snorunt


172 Glalie


173 Spheal


174 Sealeo


175 Walrein



Además del modo historia, puedes echarte unas carreras con un colega o completar las 68 misiones del genial modo arcade.



No te pierdas este NFS. ¡Si hasta hay tiempo bala como en Matrix! Al activarlo, puedes pensar mejor tu siguiente maniobra.

MULTAS A TOPE NFS vuelve con todas sus opciones tuning, las carreras más rápidas y con la policía poniendo orden en las calles.

TUNING PARA LA ETERNIDAD

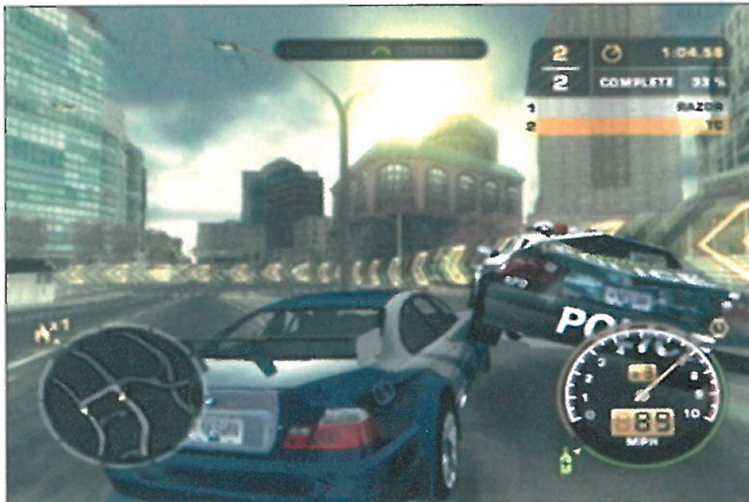
Las opciones tuning siguen siendo clave en NFS. En esta ocasión, tienes 36 modelos reales y mil opciones en el taller del barrio para ponerlos a la última.



Puedes cambiar hasta el color de la aguja del velocímetro del coche.



Del taller a la calle: cómo mola, y... ¡cómo llama la atención colega!



La policía se apunta a la revolución tuning. Cuanto más popular seas, más posibilidades tendrás de ver a la poli metiendo el hocico en tus carreras. Vamos, que van a por ti.





Hacer el macarra sube tu fama entre los tuneros. ¡Venga, a romper esta torreta!



Los nitros son vitales para ganar carreras y escapar de la ley. ¡Cómo mola el efecto!



La conducción sigue siendo muy arcade, pero con la poli todo parece más realista.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92

▲ Competir de día mola... y los cochazos lucen más.

▼ Los coches apenas sufren desperfectos en los choques.

SONIDO 85

▲ Música, efectos y ambientación brutales...

▼ ... pero todas la voces y textos están en inglés.

JUGABILIDAD 94

▲ La diversión está a tope con la multitud de pruebas. ¡Y encima la poli metiendo sus narizotas!

▼ La conducción es sencilla y no ofrece grandes retos.

DURACIÓN 96

▲ El modo historia es eterno. El modo arcade y el multi lo convierten en un juego muy completo.

▼ Que te aburras con la enorme cantidad de carreras.

TOTAL 94

▲ Las variadas pruebas; **las opciones tuning; la policía** le da mucha vidilla.

▼ Se parece mucho a la anterior versión de NFS.

VALORACIÓN



EL TUNING SIGUE DE MODA EN GAMECUBE

La nueva edición de la saga mantiene los mejores detalles de otros NFS como variedad de pruebas, una cuidad para moverse libremente o un taller tuning brutal. Pero la gran novedad es el toque clandestino que toma el juego. La lista negra y la policía abren un nuevo abanico de diversión y situaciones llenas de adrenalina. Lástima que no esté traducido.

EL RANKING

1. NFS Most Wanted
2. NFS Underground 2
3. NFS Underground

La saga más arcade y más tuning sigue pisando fuerte en GameCube. La última versión une lo mejor de los Underground con elementos nuevos como los coches patrulla de policía.



Llama a tus colegas... ¡es hora de bailar!

MARIO MIX

Mario te invita a su última locura: un juego de música y baile. Coloca la alfombra, márcate unos pasos y... ¡que siga la fiesta!



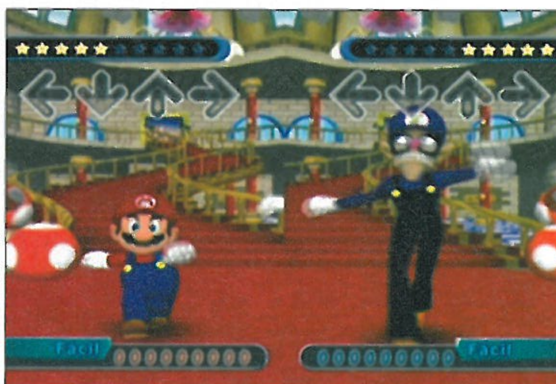
¡Mueve el esqueleto, chaval! Escucha la música y pisa la alfombra al ritmo para que Mario baile como un profesional.



Durante las canciones aparecen imágenes de escenarios muy coloridos donde Mario se mueve al ritmo de conocidos temas.



En los minijuegos también debes mirar dónde pisas para, por ejemplo, dar mazazos en las tuberías donde salga un... ¡Goomba!



Los duelos contra la máquina o con un colega son lo más divertido. Eso sí, para jugar a dobles necesitas dos alfombritas.

Mario está loco por montar fiestas en casa. Su última idea es un juego donde hay que... bailar al ritmo de la música. ¡Toma! ¿Ahora resulta que para jugar con mi CUBE debo saber bailar? Tranquilo. Si eres un "paquete" bailando, no te preocupes: sólo con probar la alfombra te vas a divertir un montón.

¡Una alfombra mágica!

Música, baile, Mario y compañía... apetecer sí que apetece, pero ¿cómo sabe la consola si eres un crack en la pista de baile? Pues conectando a tu CUBE **una alfombra que se pone en el suelo, frente a la tele.** Sí, también puedes usar el mando de toda la vida, aunque tiene menos gracia que resolver una raíz cuadrada. Bueno, ¿estás preparado? Pues... ¡que empiece la música! Tienes más de 25 temas: desde "nintendadas" como Mario Bros., Mario Kart o Donkey Kong, hasta conocidos éxitos funk y pop. ¿Y qué hay que hacer? ¡Pisar con garbo! En pantalla aparece una ristra de flechitas (a izquierda, derecha, arriba y abajo) que van hacia arriba, al ritmo de la canción. Tú solo tienes que pisar en la alfombra la misma flecha que veas llegar a la zona superior de la pantalla. Sencillo, ¿eh? Es tan fácil que se hace **ideal para fiestones multitudinarios.** Y, además del puro baile, Mario Mix tiene varios modos de juego para darle más gracia al asunto. Hay un modo historia que se juega con Mario y Luigi a lo largo de 4 mundos, pero también **un porrón de minijuegos para jugar con los pies.** El modo más divertido es la discoteca, donde eliges una canción y juegas con un colegón a dobles. Y lo mejor es que, **además de divertir, se hace mucho ejercicio.** De hecho, te permite ver cuántas calorías has perdido. ¡Genial!

TODOS A LA... ¿ALFOMBRA?

ESTA ES LA ALFOMBRA QUE VIENE CON EL PAK DE JUEGO. Ponte sobre ella y pisa sus 4 pulsadores de dirección, como si fuese la cruceta de un mando. Este juego se maneja y se "baila" con los pies. ¡Qué divertido!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos de juego: **3**
- Datos: **30 CANCIONES**
- Precio pak: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Simpáticos y coloridos. No destacan entre tanto baile.

SONIDO 93
Canciones con ritmo y ¡son versiones de juegos de Mario!

JUGABILIDAD 91
La idea de bailar es genial, y la alfombra lo pone fácil.

DURACIÓN 87
Hay un buen puñado de canciones y el multi se sale, pero se puede hacer repetitivo.

TOTAL 90

▲ La alfombra. **El cachondeo que se monta** al jugar.

▼ Que no seas muy bailón. ¡Anímate, hombre!

VALORACIÓN

Un juego para que conviertas una reunión en una superfiesta. Aunque seas poco bailón, seguro que con la alfombra y la música te animas enseguida.





¡Más combates, más Rol, más Pokémon!

POKéMON XD TEMPESTAD OSCURA

Tu CUBE estaba pidiendo una aventura como ésta: enorme, chulísima y llena de batallas Pokémon en flipantes 3D.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: G. SONORITY
- Tipo de juego: AVENTURA / ROL
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO
- Tarj. de memoria: 43 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-4
- Minijuegos: 3 + 3 COLISEOS
- Datos: COMPATIBLE CON LOS POKéMON DE GBA
- Extras: 3 POKé-PUNTOS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 18 DE NOVIEMBRE

Seguro que en este momento los Poké-fans deben estar más contentos que Jigglypuff cantando en Operación Triunfo. Pero no sólo ellos, los nintenderos con ganas de rol y aventuras también pueden empezar a dar saltos de alegría. Y es que no ha pasado ni un mesecito desde el lanzamiento de ese "peazo" de «Pokémon Esmeralda» para GBA y ya podemos echarle el guante al aventurón Pokémon de GameCube. ¿Quieres saber todo lo que te trae este genial XD?

Vuelven los Oscuros

¡Que no, hombre! ¡Que los Oscuros no son unos señores vestidos de luto, ni los del cobrador del frac! Hablamos de los Pokémon Oscuros, unos Pokémon muy poderosos pero que no tienen corazón y por eso son utilizados por la organización Cipher para cometer sus fechorías. Si es que hay gente "mu mala" por el mundo... Menos mal que tú no eres de esos, si no de los buenos, así que prepárate porque te va a tocar pararles los pies. O sea, hacer un **larguísimo viaje para purificar a los desdichados Pokémon Oscuros** y acabar de una vez por todas con los "pesaos" de Cipher. Como ves, los enemigos vuelven a ser los mismos que en «Pokémon Colosseum», aunque esta vez tienen un as guardado bajo la manga: un **impresionante Lugia Oscuro** que en teoría no puede ser purificado (ya lo veremos, ya). Pero los malos no es lo único que repite ▶

LAS "ARMAS" DE UN BUEN ENTRENADOR

El prota de esta aventura es un chaval muy "espabilao" que está superpreparado para ser entrenador Pokémon. Sus "armas" son un visor especial para detectar Pokémon Oscuros, PokéCepo para atraparlos, una PDA que le mantiene informado de todo, una moto de "carretera" y un bonito Eevee como compañero.





Gráficamente todo es más detallado y brillante que lo visto en «Colosseum», desde los escenarios hasta los Pokémon y los espectaculares efectos en los combates.



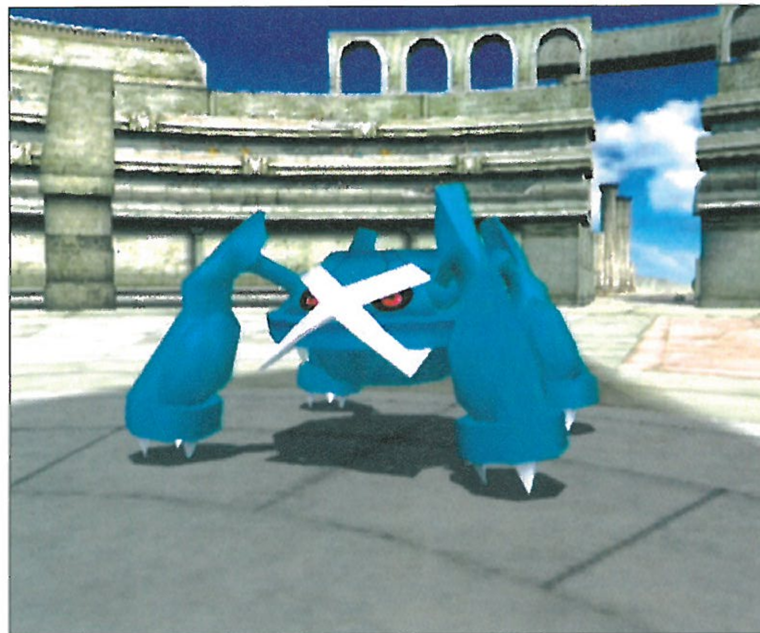
En «XD» la mecánica de los combates es igual a la de »Colosseum». En tu turno puedes usar un ítem, cambiar de Pokémon o aumentar la precisión del golpe.



En «XD» la mayoría de combates entre Pokémon son en equipos dos contra dos.

AÚN MEJOR Esta nueva aventura Pokémon para GC supera todo lo visto en «Colosseum». «XD» es más largo, más intenso, más espectacular y mucho más divertido.





Tu primera misión nada más empezar la aventura es acabar con este feroz Metagross, pero no te preocupes, sólo es una simulación para aprender las claves de las batallas.



Visitando las casas conseguirás buena información y algún regalito que otro.



Los Pokémon Oscuros tienen ataques que no verás en los Pokémon normales.

POKéMON SALVAJES

La gran novedad en Aura es que han aparecido Pokémon salvajes. Para pillarlos, debes ir a los diferentes PokéPuntos.



Con el tiempo aparecerán tres Puntos Pokémon en el mapa.



Deja algo de cebo en uno de los Puntos y sigue tu camino.



La PDA te avisará si aparece un Pokémon en algún Punto.



Ve allí y.. ¡Tachaaaán! ¡Es un Hoppip salvaje! ¡A por él!



Para purificar a los Oscuros tienes que hacerlos combatir hasta que su barra de impureza disminuya. Pero en «XD» tendrás además la Cámara de purificación.



El Monte Batalla, que ya visitaste en «Colosseum», vuelve a estar en «Pokémon XD» con sus 100 combates y un montón de premios para los mejores entrenadores.



Durante la aventura, la historia se pondrá interesante a medida que conozcas a nuevos personajes, como tu hermana Jovy o tipejos raros como los que ves aquí.



La Batalla CD es un minijuego que te propone el reto de ganar combates en condiciones muy diversas: usando solamente un Pokémon, con turnos limitados...

¡HE HECHO POKé-LÍNEA!

El Bingo es de los juegos más divertidos. Consiste en hacer líneas en un cartón a base de ganar combates Pokémon.





en «Pokémon XD». El mundo que debes recorrer es también Aura, el que viste en «Colosseum». Aunque esta vez parece totalmente distinto, con mogollón de **nuevas localizaciones por descubrir y unos gráficos de auténtico lujo.**

La mecánica de juego vuelve a mezclar rol y aventura, con montones de ciudades por recorrer, gente con la que charlar y combates por turnos de dos Pokémon contra dos. Aunque lo principal es buscar y capturar a los Pokémon Oscuros. Y cuando sean tuyos, ¡a purificarlos! Al principio, la purificación se logra haciendo luchar a los Pokémon hasta que pierden toda su maldad. Pero a las pocas horas de juego, podrás utilizar la... ¡¡Cámara de purificación!!

¡Hay Pokémon Salvajes!

La Cámara es el gran invento de «Pokémon XD», una máquina que purifica a los Pokémon Oscuros poniéndolos junto a otros Pokémon normales. Pero ojo con ella porque si no la utilizas bien, el proceso se puede eternizar. El ritual consiste en crear un círculo con cuatro Pokémon normales como máximo y un Pokémon Oscuro en el centro. Lo más importante para acelerar la purificación es fijarse en el tipo de los Pokémon e ir enlazando unos con otros. Seguro que con un ejemplo lo entiendes a la primera: tipo Agua - tipo Fuego - tipo Hielo - tipo Planta. Si colocas cuatro Pokémon de estos tipos en este orden, la purificación durará muy poco y será todo un exitazo. ¿Lo pillas? ¡Ah! Y cuando la purificación esté completa, tu PDA te avisará al instante. Así te ahorrarás purificar a los Oscuros "a mano".

Pero por si estas novedades te parecen pocas, todavía tenemos guardado un notición: **ahora, en Aura ¡hay Pokémon salvajes!** ¡Que sí! Como en los juegos de Game Boy. Aunque la forma de encontrarlos es algo diferente. Durante la aventura vas localizando diferentes **Puntos Pokémon** a lo largo del mapa. Esos Puntos son los lugares en los que se rumorea que hay Pokémon salvajes. Para comprobarlo no tienes más que dejar algo de comida especial como cebo y marcharte a dar una vuelta. De nuevo tu práctica PDA te alertará en cuanto detecte a un Pokémon comiendo en el PokéPunto. En ese momento no tienes más que volver corriendo al Punto en cuestión y ahí estará el Pokémon salvaje. Lo siguiente será capturarle, claro.

Pues eso, que estamos ante la aventura por excelencia de GC. Tiene **retos y minijuegos tan divertidos como el Monte Batalla o el Bingo Pokémon;** y es mucho más bonito, más largo y también más divertido que «Colosseum». ¿Se le podía pedir más? Pues sí, ¿qué tal un genial multijugador para dos usando los mandos de GC? ¡Lo tiene! Y además un multi para cuatro con hasta tres Game Boy conectadas a la CUBE. Vamos, casi perfecto. Lo único que pueden poner como pegas los roleros más "ultras" es la **poca profundidad de la historia** y la escasez de puzzles e investigación. ¡Los Pokéfans van a flipar con todos los puntos del juego!



Todo el follón empieza de esta forma tan espectacular, con el feroz Lugia Oscuro de Cipher secuestrando un barco cargado de Pokémon. ¡Qué entrada tan prometedora!



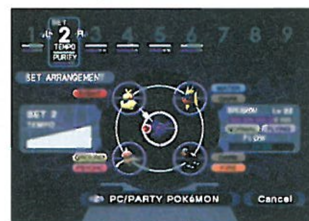
¡Pasa tus Pokémon y entrenadores de GBA a «Pokémon XD»! ¡Esto sí que mola!



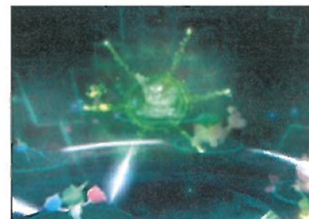
Como siempre, tienes que ir a los Centros Pokémon para curar a tu equipo.

LA CÁMARA DE PURIFICACIÓN

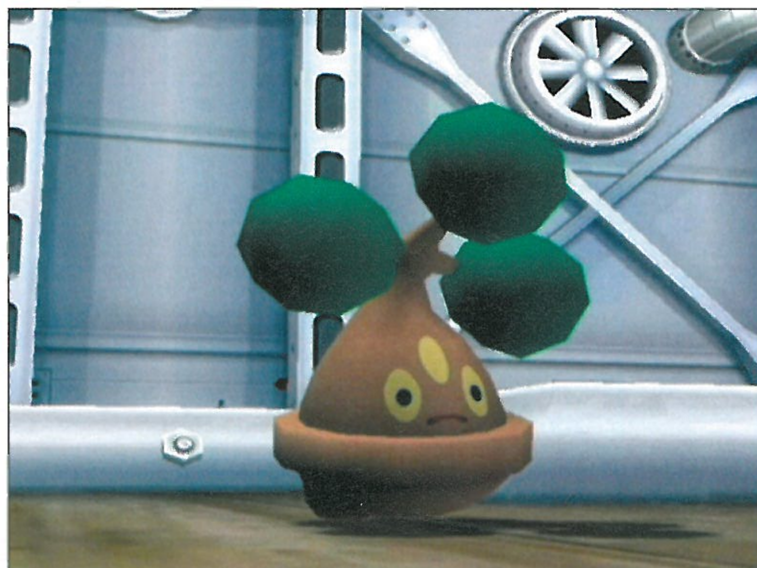
Esta es la nueva máquina para purificar a los Oscuros. Sólo debes ponerlos junto a los normales, y se hará el milagro.



Pon un Pokémon Oscuro en el centro y rodéalo con 4 normales.

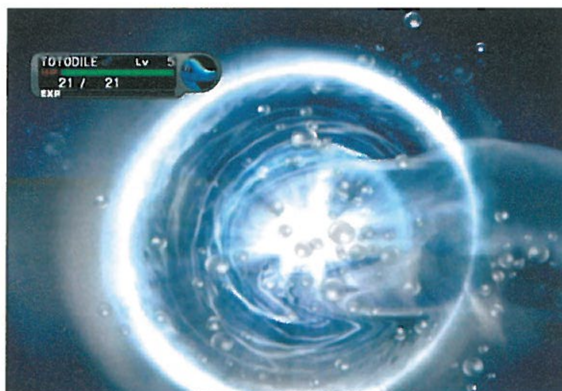


Con el tiempo, el mal se irá y podrás purificar al Pokémon.

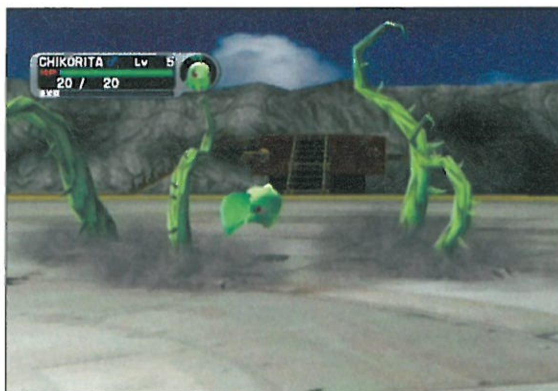


Bonsly y Munchlax se estrenan en «XD». Bonsly -en pantalla- es uno de los Pokémon secuestrados por Cipher; Munchlax se come el cebo que pones en los PokéPuntos.

NOVEDADES A TOPE **La Cámara de purificación y la posibilidad de capturar Pokémon salvajes hacen de «Pokémon XD» el juegazo que todos los fans estaban esperando. Además, ¡puede conectarse con cualquier edición de Game Boy! ¡Es una Poké-pasada!**



Los ataques de los Pokémon son alucinantes y producen efectos tan molones como éste. ¡Mira, Totodile envuelto en un burbujón!



Ganando PokéCupones en los minijuegos y en el Monte Batalla puedes comprar nuevos y mejores ataques para tus Pokémon.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Los Pokémon en 3D se salen. Escenarios muy bonitos y batallas espectaculares.
▼ Los personajes y Pokémon tienen pocas animaciones.

SONIDO 89
▲ Algunas localizaciones tienen melodías muy chulas.
▼ La música de las batallas cansa un poco. No hay voces y los efectos escasean.

JUGABILIDAD 97
▲ Pokémon salvajes, minijuegos, conexión con GBA... ¡No te puedes aburrir!
▼ Apenas hay puzzles. La historia se queda algo corta.

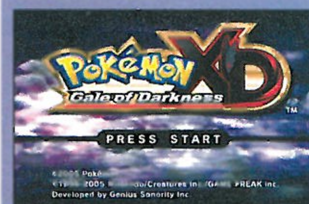
DURACIÓN 99
▲ Unas 40 horas de aventura, más minijuegos, multi y Monte Batalla. ¡Brutal!
▼ Tarda un poco en ponerse vibrante. ¡Ten paciencia!

TOTAL 98

▲ Capturar **Pokémon salvajes;** la máquina de purificación; su **duración.**

▼ Le falta algo de exploración para ser un genuino RPG.

VALORACIÓN



LA MAYOR AVENTURA POKéMON EN 3D

«Pokémon Colosseum» ya nos sorprendió a todos por su gran calidad. Ahora, «Pokémon XD» nos trae la misma fórmula de rol y aventura pero elevada a su máxima expresión. Con gráficos muy mejorados y mogollón de novedades, los fans van a disfrutar durante meses. Quizá si eres muy fan del rol se te quede algo corto, pero no defrauda.

EL RANKING

1. Pokémon XD
2. Pokémon Colosseum

«Pokémon XD» se ha hecho en un abrir y cerrar de ojos con el primer puesto del PokéPodio del Cubo. De todos modos, si eres un fan de Pokémon no debes dejar pasar la oportunidad de jugar al genial «Colosseum».

OK Nintendo Acción

¡Llega el "Tony" definitivo!

TONY HAWK AMERICAN WASTELAND

Tony y otros muchos locos de la tabla se dan cita en una de las mejores entregas de la saga de skate... ¡y BMX también, venga!

HISTORIA DE UN SKATER

UN DIVERTIDO ARGUMENTO... ¡PARA QUE APRENDAS!
Comienzas viajando a Hollywood, donde irás haciendo colegones a medida que superes las pruebas que te propongan. Pero también habrá malotes, a los que deberás vencer sobre tu skate o una bici.



Solo en el modo historia podrás probar a hacer el cabra con la bici.



Hay pruebas tan locas como hacer un kickflip sobre un famoso actor.



En el nuevo Tony, tanto los movimientos del chaval como los lugares por los que patina, son más realistas. Los Ángeles y sus alrededores resultan ser un parque de skate ideal.



Al crear tu skater puedes elegir tamaño, sexo, pelo, ropas... ¡qué maja ha quedado!



Los piques a dobles con skaters creados son bestiales en cualquiera de los modos.

Seguidores del skate en general, y de los juegos "Toñeros" en particular, rindamos pleitesía a los dioses que correspondan (Neversoft, los programadores) porque **el mejor juego de la saga "Toño"** ha llegado a CUBE. ¡¿Pero cómo va a seguir mejorando un juego que va por su séptima entrega?! -te preguntarás. Pues te parecerá mentira, pero... ¡incluyendo **los parques del primer y genuino «Tony Hawk Pro Skater»** para N64! Por supuesto, también hay mejoras en muchos otros aspectos del juego, como la animación en las caídas, que ahora hacen más daño aún a la vista. Pero lo que más emociona es volver a esos lugares, tan cutres en N64 y tan bien remozados (y ampliados) en CUBE, donde aprendimos a hacer nuestros primeros "ollies, kickflips, grinds"...

¡¿Y qué haces en una bici?!

Aprender, aprender. En "THAW" tendremos que hacerlo tanto los veteranos como los principiantes del skate. Más que nada porque **en el modo historia podrás cambiar de vehículo cuando te dé la real gana.** Empezarás siendo un "mindundi" al que hay que enseñarle a hacer todos los trucos. De hecho, aunque ya sepas, tendrás que demostrárselo a los diferentes personajes que pululan por la ciudad. Y también **deberás pillar la bici porque los objetivos cambian dependiendo del vehículo.** Será la única manera de ir abriendo, mediante una historia la mar de entretenida, todos los escenarios del juego. Que, junto con los del modo Clásico (los antiguos) suman... **¡15 lugares donde jugar con un colega los 11 modos a dobles,** escuchando Green Day, The Doors, Bloc Party, Dead Kennedys, Motley Crüe, Public Enemy...! ¡pedazo de "Toño", señores!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: NEVERSOFT
- Tipo de juego: SKATE Y BMX
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Modos: HISTORIA, CLÁSICO Y 11 MODOS A 2 JUGADORES
- Skaters: 13 PROS + OCULTOS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
Las caídas duelen más y las texturas son muy realistas.

SONIDO 90
Hip-hop, rock y punk junto con voces, gritos y crujidos.

JUGABILIDAD 91
El modo historia ayuda a aprender rápidamente el manejo del monopatín y de la bici BMX.

DURACIÓN 94
15 lugares, 14 modos y editor de skaters, parques y hasta graffitis.

TOTAL 92

▲ Geniales movimientos, **más escenarios** y gran editor.

▼ Lo de la bici... no termina de convencer a un skater.

VALORACIÓN

Tanto si has disfrutado de toda la saga como si solo tienes algún que otro juego de Tony, debes hacerte con éste. Es el mejor técnica y jugablemente.



EXCLUSIVO GAMECUBE

¡¡Mario, tú sí que eres galáctico!!

MARIO SMASH FOOTBALL

Mario se desmarca con un juegazo de fútbol a su estilo: copas, ítems y una jugabilidad de Champions League.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NEXT LEVEL G.
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4

- Niveles: 4 NIVELES DIFICULTAD
- Equipos: 8 CAPITANES
- Modos: 8 COPAS, TORNEOS PROPIOS Y MULTIJUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Con el nuevo fútbol de Mario **te vas a olvidar de las reglas, de los árbitros,** de la estrategias defensivas, del fútbol soso... porque a partir de ahora sólo vas a encontrarte con diversión, diversión y diversión cada vez que saltes al campo de juego. ¿Listo para el partido del año?

Locos por el fútbol

Mario y sus colegas te invitan a un **fútbol en plan arcade a saco.** Las canchas son pequeñas y están rodeadas de una valla eléctrica donde el balón rebota. Eso quiere decir que este fútbol no tiene pausas, y también que con dos pases te plantarás ante la portería rival. ¡Ofensiva total! Los equipos son de 5 contra 5, pero cada escuadra tiene un capitán: Mario, Donkey, Luigi... el resto de jugadores pueden ser setas, koopas, hermanos martillo y birdos. **Los capitanes pueden hacer "supertrallazos"**, que es otra de las cosas que convierte este fútbol en toda una experiencia. Algo así como los supergolpes de Mario Tennis, pero con los pies...

Entre copas y supercopas hay **8 competiciones.** Pero además puedes crear tus propios campeonatos y disfrutarlos con los colegas. Porque, como siempre, lo mejor es jugar una pachanga con otros 3 colegas que va a romper alguna que otra amistad.

A diferencia de los "clásicos" del fútbol, más serios y "simuladores", aquí **las jugadas son muy sencillas** y el ritmo siempre es brutal. Las estrellas no se llaman Raúl o Ronaldinho, pero Mario, Wario y los suyos pueden hacer pases, tiros a puerta y vaselinas memorables.

¡UNA PACHANGUITA CON LOS COLEGAS!

Se acabó lo de quedar los sábados en la pista del barrio a pasar frío con los pantalones cortos, el balón medio pinchado... ahora la pachanga la echarás en GC, ¡pero con todos tus colegas! El multi a 4 bandas es una pasada, horas y horas de diversión en partidillos donde puede pasar cualquier cosa. ¡Gooooolazo!





Los ítems vuelan por el campo de juego dando golpazos a todo el mundo. Cada equipo puede almacenar dos objetos y soltarlos cuando le venga en gana, en plan Mario Kart.



El juego está repleto de extras como nuevos estadios o este equipo "Max".



En los partidos hay animaciones muy chulas para celebrar goles y cosas así.

¡GOLAZOS A PARES!

Los capitanes pueden hacer supertrallazos. Tienes que llevar la barra de potencia al tope, pulsar "A" en su momento y... ¡¡¡toma!!!



Mario se flipa con sus trallazos... y tú también te vas a flipar a saco.



Si metes un supertrallazo, valdrá como 2 goles en el marcador.



El fútbol tiene una nueva estrella: ¡Mario! Bueno, Mario, Luigi, Peach... toda la tropa. La diversión se apodera de la cancha con los ítems y el ritmo arcade de un juego de Mario.

VICTORIA ASEGURADA **Mario se apunta a otro deporte: el fútbol. El deporte rey se une al rey de la diversión para ofrecerte un juegazo al estilo arcade del bigotes. Miles de ítems, tortazos, supertiros y piques con los colegas, son los protas en tu GC.**



Las jugadas se cortan de mil maneras: empujando al rival contra la valla electrificada, con una zancadilla o con un caparazón.



Tus jugadores saben hacer chilenas, vaselinas, regates, pases largos, centros, remates de cabeza... ¡mucho fútbol del bueno!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
▲ El colorido, la velocidad y la suavidad de movimientos.
▼ Los personajes no-capitanes son poco variados.

SONIDO 93
▲ Los efectos y la música son cañeros; ¡qué ambientazo!
▼ Hombre, un comentarista en plan "pesao" habría molado.

JUGABILIDAD 98
▲ Miles de jugadas posibles, ítems, supertiros... y todo sencillito y jugable.
▼ El regate con el stick C siempre es el mismo.

DURACIÓN 95
▲ Los 4 niveles de dificultad duran lo suyo. Y el multijugador es histórico, de esos que duran años y años.
▼ Las 8 copas molan, pero son escasas. Tampoco hay minijuegos ni extras del estilo.

TOTAL 96

▲ **Diversión y jugabilidad al estilo Mario;** competir con los colegas es una pasada.

▼ Nos falta alguna copa más. Será para la próxima.

VALORACIÓN



¡TOMA GOLAZO POR LA ESCUADRA!

Mario da otra lección de diversión y jugabilidad y además con un juego de fútbol, ¡con lo que nos mola! Pero es un fútbol en plan diver, con muchos golpes, empujones, trompazos, tiros especiales y cosas así. No te vas a poder despegar de la consola, sobre todo si invitas a tus amigos a echarse unas partidillas. Mario te regala otro juego imprescindible.

EL RANKING

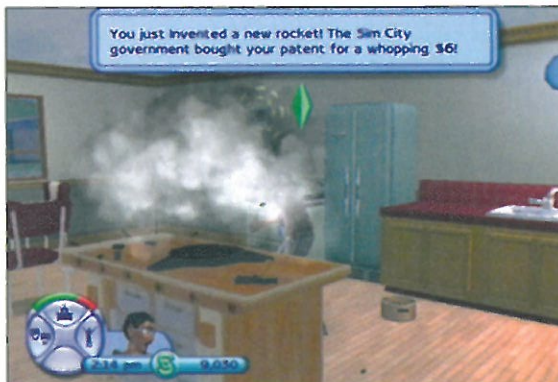
1. Mario Smash Football
2. Mario Power Tennis
3. Mario Golf Toadstool Sun

Mario no para de hacer ejercicio y a qué nivelazo. Pero el fútbol es el juego del momento: nueva temporada, nueva diversión con Mario y compañía. Líate a meter "chicharros" en tu CUBE.

Si fuera más real... ¡respirarían!

LOS SIMS 2

La nueva entrega de Los Sims llega pegando fuerte. Nuevas opciones y libertad total para que disfrutes al máximo.



Puedes elegir la carrera que desarrollará tu Sim. La de científico loco puede dar mucha pasta, ¡pero cuidado con las explosiones!



Hay que estar atento a las necesidades de nuestros Sims. Cuando quieren algo, lo piden mediante estos "bocadillos".



Tener amistad con los vecinos es un objetivo importante, y puedes hacer tonterías como este guiñol barato para lograrlo.



Comprar muebles, jueguecitos o libros para cultivar la mente mejora el estado físico, anímico y económico de nuestros Sims.

Con lo caro que sale irse de casa y hasta que tengamos unos ahorrillos en el banco, nada mejor que ir practicando la emancipación en plan virtual. Y «Los Sims 2» es una buena opción para aprender esas cosas que nos ayudarán a sobrevivir cuando tengamos casa propia.

¡Vámonos de compras!

Ahora que estrenamos vida, nada mejor que comenzar por renovar el vestuario. Aunque también es posible cambiarnos de careto, e incluso de familia. Porque el **completo modo de edición** nos permite dar rienda suelta a la imaginación y crear **cientos de sims diferentes**, cada uno con su propio árbol genealógico y estilo. Además, el tema de la personalidad resulta más importante que nunca. Y es que tenemos que elegir también el carácter, el horóscopo e incluso el nivel de pereza de nuestro Sim.

Una vez creado y vestido, toca buscar casa. Para ello tenemos dos opciones: comprar una que se adecúe a nuestro bolsillo, o hacerla nosotros, en plan Bricomanía. Porque, como viene siendo habitual en la saga, existen **cientos de accesorios para personalizar nuestra casa y convertirla en un hogar.** Eso sí, todo costará dinerillo. Pasta que habrá que ganar trabajando, consiguiendo premios o buscando bajo el sillón. Así que ya puedes espabilar, porque hasta para comer hay que soltar "la guita". Claro, es que no es lo mismo comerse una zanahoria que prepararse un jugoso entrecot con patatas y verduras. Sí, has leído bien... **¡hay que escoger los ingredientes y cocinarlos!** Así que, o estudias algo de cocina, o la comida puede sentarte mal y... en fin, tendrás que ir al WC a menudo. Si quieres realismo, juega a este Sims.

VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

¿NUEVO JUEGO O NUEVA VIDA?
Lo más llamativo de esta secuela será la posibilidad de vivir como un fantasma. Si tu Sim "palma", podrás hacer el ganso por ahí, asustando a tus compis de piso, o buscar la manera de resucitar.



Los sustos abundan si tenemos un fantasma en casa. ¡Mamá, miedo!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: MAXIS
- Tipo de juego: SIMULADOR
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 147 BLOQUES
- Modos: HISTORIA Y LIBRE
- Datos: CIENTOS DE OBJETOS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
El estilo típico de los Sims, pero algo más oscuros.

SONIDO 81
Buena música, aunque escasa, y "voces" divertidas.

JUGABILIDAD 88
Engancha tanto como siempre, y añade algunas opciones nuevas.

DURACIÓN 90
Un sinfín de posibilidades que hacen cada partida única.

TOTAL 88

▲ La cantidad de opciones, objetos y actividades.

▼ Técnicamente no ha variado mucho. Poca música.

VALORACIÓN

«Los Sims 2» añade nuevos elementos, como el sistema de control, y mejora la jugabilidad respecto a entregas anteriores. Un nuevo paso en simulación.

Tus Aventuras Preferidas de Crash y Spyro en un Solo Cartucho

DOS JUEGOS EN UN SÚPER PACK

CRASH™ & SPYRO™ SUPER PACKS











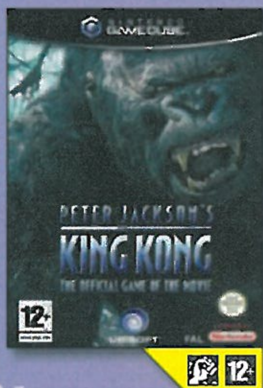
DISTRIBUIDOR	MARCA	PLATAFORMA		PEGI
		GAME BOY ADVANCE™	www.vugames-europe.com	





FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: UBISOFT
- Tipo de juego: ACCIÓN/AVENT
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Personajes: JACK Y KING KONG
- Modos de juego: HISTORIA
- Datos: MUSEO DE EXTRAS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Acción de película para tu GameCube

KING KONG

Dos héroes, una chica, una isla infestada de dinosaurios... y kilos de acción supercañera. ¡Esto es igualito que la peli!

Acabas de desembarcar en una misteriosa isla para rodar una película... se oyen ruidos extraños. De repente, algo se arrastra. ¡Son cangrejos gigantes! ¡Dispárales, rápido! ¡Ahora un aterrador rugido! ¡Velocirraptores! ¡¡¡Grita, o reza, o sal corriendo, o DISPARAAAA!!! Suena emocionante, ¿verdad? Pues esto es lo que vas a sentir jugando a «King Kong». Una **trepidante mezcla de aventura y acción 3D** que te va a meter de lleno en el fantástico mundo de la peli, con su Isla de la Calavera, sus feroces dinosaurios y sus **dos "extraños" héroes...**

Jack y Kong, tal para cual

A los dos les mola la misma chica, los dos son auténticos "caballeros" y los dos reparten leña a los bichos de la isla como no os podéis imaginar. Eso sí, uno (Jack Driscoll) es un pelín más "humano" que el otro. Precisamente **Jack es el prota de las fases de acción en primera persona** (que son la mayoría). Metido en su pellejo debes recorrer los **preciosos parajes naturales de la isla** luchando contra horribles y gigantescas criaturas. Así que procura tener a mano una buena pistola o un rifle, para defenderte tú y defender a tus compis de viaje y evitar que se conviertan en la cena de cualquier animalejo salvaje. Aunque ellos no están mancos: en agradecimiento te ayudan a abrir puertas, a enfrentarte a los dinos, te prestan sus armas e incluso te dan útiles consejos en perfecto castellano. Pero **el espectáculo llega cuando controlas a Kong.** El gran mono es el rey indiscutible de los flipantes niveles en tercera persona. Aquí **todo es acción, con el gorila saltando,** trepando por las paredes y dando caña a todo bicho que se le pone por delante. Los efectos de los golpes son de cine y la diversión, total. Quizás por eso acaban sabiendo a poco. Y es que está un poco descompensado el ritmo entre las fases: hay **mucha fase 3D y poco mono dando caña.** Aún así, la genial banda sonora, el ambiente de misterio y las voces en castellano completan un juego que es como estar dentro de la película.

AQUÍ LLEGA KONG, EL REY DE LA JUNGLA

Las fases en tercera persona son las más flipantes del juego. Kong corre por las paredes, da saltos imposibles y mete puñetazos a lo bestia. Además, cuando el Gran Mono se mosquea, empieza a golpearse el pecho, todo se pone de color sepia y entras en el "Modo Ira". Tu fuerza es ilimitada. ¡Que tiemblen los T-Rex!





Los T-Rex (sí, sí, hay más de uno) no dejan de acosarte. Y las armas no sirven de nada, así que huye o ¡busca una alternativa!



El juego reproduce todos los momentazos de la película, así que veremos la escena de King Kong raptando a la protagonista.

CAÑA PELICULERA

El nivel de espectáculo y acción que nos trae Kong es flipante. Jugándolo disfrutarás tanto o más que con la película.

LECCIONES DE SUPERVIVENCIA

Los enemigos son numerosos y la munición escasa, así que empieza a "darle al coco" chaval, y encuentra otras formas más pacíficas de despistar a los dinos.



Quema los arbustos secos y los animalejos huirán despavoridos.



Utilizar un pequeño insecto como cebo también ayuda bastante.



En las fases protagonizadas por Kong, la aventura pasa a tercera persona y mezcla saltos plataformeros con bestiales luchas contra los dinosaurios.





La Isla Calavera está plagada de bichos. Los más grandes harán de jefes finales.



A menudo toca sacar a tus compis de algún lío. ¡Rápido, antes que nos coman!



Siempre puedes pillar un palo o una lanza y prenderle fuego, así ahorras munición.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Escenarios preciosos poblados por bestias absolutamente impresionantes.

▼ En algunas fases se abusa del efecto de niebla.

SONIDO 96

▲ Música de película de aventuras y voces en castellano. Los efectos crean un ambiente alucinante.

▼ El sonido de las armas quizás es poco impactante.

JUGABILIDAD 90

▲ Tensión, acción y King Kong, una mezcla explosiva.

▼ Con más Kong y menos Jack habría sido más divertido.

DURACIÓN 87

▲ La aventura es larga y de dificultad progresiva.

▼ No hay objetivos secundarios, ni más modos de juego, ni multijugador... Y pocos extras.

TOTAL 93

▲ Los **estupendos gráficos** y el sonido dan la sensación de estar dentro de una peli.

▼ ¡La próxima, más fases con King Kong! No hay multi.

VALORACIÓN



UN ESPECTÁCULO DE CINE EN TU CONSOLA

Pocas conversiones de peli a videojuego consiguen lo que ha logrado «King Kong»: mantener una fidelidad absoluta a la película, sin perder un ápice de su emoción y su espectacularidad. La parte técnica te va a hacer flipar y el desarrollo no se queda atrás, sobre todo en las fases del mono. Si buscabas acción, con este juego te lo vas a pasar de cine.

EL RANKING

1. King Kong
2. MOH European Assault
3. Hulk: Ultimate Destruction

La acción peliculera de «King Kong» ofrece un espectáculo que deja a la acción bélica del último Medal en segundo lugar. Y rivalizando con Kong en salvajismo, ahí tienes a Hulk.







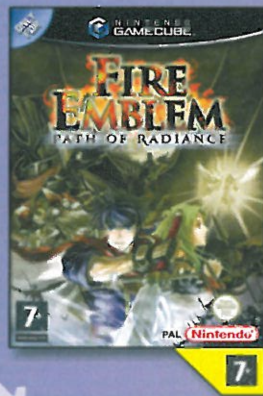
La estrategia que arrasa en tu CUBE

FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE

La saga de estrategia más rompedora de GBA llega a GameCube con mucha magia y un desarrollo súper adictivo.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **INTELLIGENT S.**
- Tipo de juego: **RPG/ESTRATEGIA**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Tarj. de memoria: **19 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Tropas: **17 TIPOS DIFERENTES**
- Fases: **30 CAPÍTULOS**
- Modos: **HISTORIA**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Envía a tus caballeros a primera línea, manda a la hechicera a curar al ladrón, que el espadachín proteja al mago negro y que tu héroe se lance al ataque contra el enemigo. Esto es «Fire Emblem» y, como no tengas una estrategia tan buena como ésta o mejor, estás listo chaval.

Cosa de espadas y neuronas

Si ya has jugado a «Fire Emblem» en GBA, seguro que te suena de qué va el tema. Y es que **se mantienen todos los elementos de la saga que vimos en la portátil.** El asunto va de librar **batallas por turnos sobre escenarios a modo de tableros.** A un lado están tus tropas, al otro las del enemigo. Y turno tras turno debes moverlas con inteligencia para cumplir cada misión. Además, aunque la mecánica no cambia, existen **varios tipos de objetivo que ponen a prueba tus dotes como comandante.** A veces toca acabar con el jefazo del ejército rival, o conquistar una zona, o defenderte un número de turnos... Esto no pinta nada fácil, ¿eh? Pero no te preocupes, que hay ayudas a porrillo. Puedes subir de nivel, conseguir armas mejores, aprovechar el terreno a tu favor y, sobre todo, añadir aliados a tu causa. En cada capítulo aparecen nuevos personajes que se unen a tu ejército. Y algunos son totalmente nuevos en la saga, como una raza de seres gatunos que se transforman en poderosas bestias.

Aunque **falte un modo multi,** y las animaciones de los luchadores sean mejorables, este Fire Emblem flipará a los jugones más estrategas.

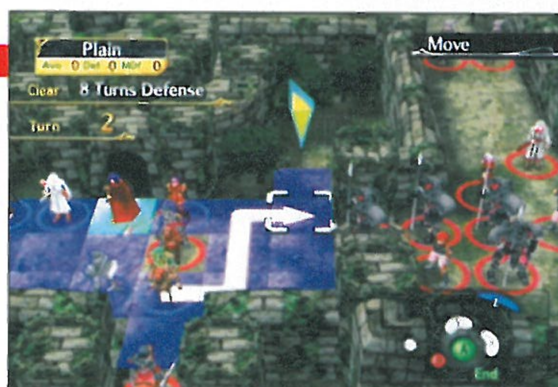
IKE ES UN HÉROE DE LOS QUE MOLAN

Pues sí, este chaval de pelo azul, capa roja y espada en mano es Ike, el prota del juego. Al principio de la historia es sólo un espadachín novato, pero acabará siendo todo un héroe. Su misión: vengar la muerte de su padre a manos del Caballero Negro. Por cierto, al loro con las escenas cinemáticas. ¡Alucinantes!





Cuando dos unidades se enzarzan en una pelea, aparece una escena de batalla en 3D con efectos así de espectaculares.



Los combates se desarrollan por turnos y en tableros. Primero eliges un personaje, luego lo mueves y por último ¡atacas!



La espada vence al hacha, el hacha a la lanza y la lanza a la espada. Recuerda esta regla básica y obtendrás cierta ventaja.



Los magos utilizan poderosos hechizos que pueden destrozar incluso las armaduras más gruesas. Además, atacan a distancia.

MEJORA A TUS PERSONAJES

Cuando hayas avanzado un poco, entre capítulo y capítulo visitarás la base de operaciones. Este es el lugar idóneo para organizar y mejorar a tus personajes.



En la base puedes hablar con los compis. ¡Y lo leerás en castellano!



Sube de nivel a tus tropas usando la experiencia extra acumulada.



Compra armas o forja las tuyas propias por un módico precio.





Utiliza la cabeza a la hora de colocar a tus tropas. Por ejemplo, si dejas a un arquero o a un mago muy expuesto al enemigo, no durará un asalto. ¡Y lo perderás para siempre!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87

▲ Los combates ofrecen algunos momentos muy espectaculares. Las escenas cinemáticas molan todo.

▼ Las animaciones de los personajes, pelín pobres.

SONIDO 89

▲ Melodías épicas que acompañan al sonido de espadas y hechizos.

▼ Sólo hay voces durante las secuencias de animación.

JUGABILIDAD 92

▲ El carisma de los personajes hace que "darle al coco" sea mucho más divertido.

▼ Si pierdes un personaje en un combate, no lo volverás a recuperar. ¡Cómo fastidia!

DURACIÓN 90

▲ La aventura es larga y se complica poco a poco.

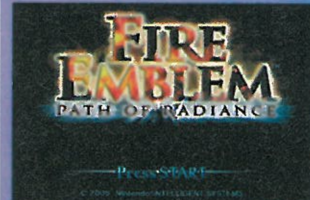
▼ Falta un modo multijugador. No hay objetivos secundarios.

TOTAL 90

▲ Los **personajes;** la mecánica es muy adictiva.

▼ El desarrollo no resulta demasiado variado.

VALORACIÓN



LA ESTRATEGIA ELEVADA AL CUBO

Los desarrolladores de Intelligent Systems han trabajado bien para trasladar el encanto de los «Fire Emblem» de GBA a este juego de GC. Y lo han conseguido, sin duda. De hecho, el desarrollo es exactamente igual, así que emocionará a los jugones más estrategas y, sobre todo, a los fans de la saga, que fliparán con su nivel de adicción.

EL RANKING

1. Baten Kaitos
2. Fire Emblem: PoR
3. Battalion Wars

Como juego de estrategia por turnos, «Fire Emblem» no tiene rival. Pero la magia y el RPG de «Baten Kaitos» quizá te convenzan más. «Battalion» trae mucha más acción.



¡Estos tíos reparten tortas a pares!

LOS INCREÍBLES 2

Míster Increíble y Frozono se van de marcha y la lían en un arcade de acción supercañero y con un cooperativo brutal.

¡YO SOY MÁS FUERTE!

¡MENUDA PAREJA TENEMOS AQUÍ! Los protagonistas se complementan que da gusto. Mr Increíble es más fortachón y puede lanzar objetos o enemigos. Frozono es más rápido y puede atacar desde lejos con su rayo congelador. ¡La que arman!



Puedes mejorar las habilidades de tus héroes a medida que avanzas.



Cada personaje posee una magia que elimina a todos los rivales.



La segunda entrega de Los Increíbles te permite alternar el control entre Frozono y Míster Increíble, o disfrutar de este arcade acompañado de un amiguete. ¡Genial!



¡Échame un cable! Frozono congela al robot y Míster Increíble le da caña.



El juego mezcla mucha acción con algunos puzzles y toques plataformeros.

Ve llamando a la tintorería y diles que tengan preparadito el traje de superhéroe, porque la familia más marchosa y cachonda ha vuelto. Bueno, toda la familia no, porque en este arcade de acción **los protas son Mr Increíble y su colegón Frozono,** el tío guay que dispara hielo como si tal cosa. Con semejante pareja ya sabes lo que te espera: **toneladas de acción, diversión y superpoderes.**

Dos héroes para dos colegas

La aventura comienza al final de la peli, cuando el Socavador irrumpe en la "apacible" vida de la familia de superhéroes. Para acabar con él, Míster Increíble llama a su amiguete Frozono. Es decir, que tienes **dos personajes a tu disposición al mismo tiempo.** Puedes cambiar de uno a otro cuando quieras y combinar sus habilidades constantemente. ¡Ningún enemigo se te resistirá! Además, el juego es un subidón de acción, golpes y superpoderes. Pero también **tiene un toque puzzle** para el que es necesario moverse de un personaje a otro. Los enemigos se repiten un pelín, aunque cada vez son más duros de pelar. Menos mal que tú también puedes **mejorar las habilidades de tus chicos** poco a poco. Además, si te aburres de jugar solito hay un sorpresón: un **modo cooperativo de órdago.** Llama a un colega y disfruta de toda la aventura a cuatro manos. Ahora sí que mola echarse un cable entre superhéroes. La diversión se dispara con esta opción de poder compartir este arcade con el estilo de los clásicos.

Es una pena que **se haga un pelín cortito** y que apenas exista variedad entre fases y enemigos. Eso sí, los fans de la peli y los más peques de la casa tienen un juego muy diver para ir aprendiendo a dar caña en GC .

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HEAVY IRON
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Tarjeta memoria: 10 BLOQUES
- Modos: HISTORIA Y COOP.
- Datos: DOS PERSONAJES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Los protas molan pero los escenarios se repiten mucho.

SONIDO 84
La banda sonora está muy chula pero es algo irregular.

JUGABILIDAD 88
Alternar entre los dos personajes es lo más diver.

DURACIÓN 86
La aventura es corta, pero el cooperativo da mucho juego.

TOTAL 86

▲ Los dos protas, sobre todo Frozono; el **cooperativo.**

▼ Como arcade de acción no ofrece nada nuevo.

VALORACIÓN

Míster Increíble y Frozono protagonizan un arcade de acción clásico, con un cooperativo muy chulo. Pero es algo repetitivo y simplón. Ideal para peques.



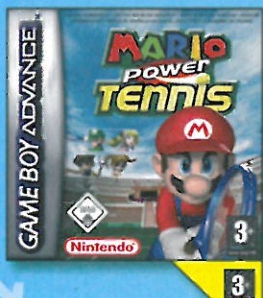
El mejor tenis se vive en tu GBA

MARIO POWER TENNIS

Mario vuelve a coger la raqueta para enseñarnos sus golpes más temibles. Esta vez en GBA y con un toquecillo RPG.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: TENIS/RPG
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Personajes: MÁS DE 40
- Datos: 12 MINIJUEGOS
- Modos de juego: TRES MODOS

- Precio: 39,95 €
- A la venta: 18 DE NOVIEMBRE

Mario tuvo tanto éxito con su tenis de CUBE que ahora ha decidido probar su saque en GBA. Y a la vista está que no ha perdido ni una pizca de su buena forma. Conserva sus globos, sus dejadas, su excelente control y, por supuesto, sus **espectaculares golpes especiales.** Los defensivos para salvar bolas imposibles y los ofensivos para machacar al rival. Pero claro, todo esto en el Modo Exhibición, porque el Modo Historia es algo muy distinto...

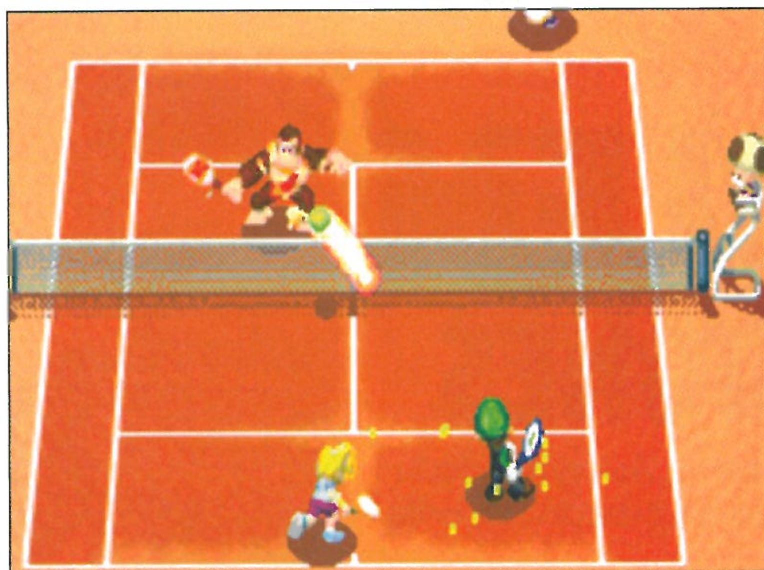
La aventura del tenis

Siempre que empiezas a practicar un deporte, lo primero es entrenar, ¿no? Pues en el Modo Historia de «Mario Power Tennis» es exactamente igual. Empiezas como un chaval/a que acaba de ingresar en una escuela de tenis para convertirse en el próximo Rafa Nadal. Entonces, al más puro estilo RPG debes recorrer la Escuela, hablando con compañeros y profesores y buscando rivales para competir. **Cuantos más partidos ganas, más experiencia obtienes.** Y así irás subiendo de nivel y mejorando tu saque, tu volea... Pero si de verdad quieres rivalizar con el súper tenis de Mario y sus colegas, comienza a entrenar con las máquinas de la Escuela. Cada aparato es un divertido minijuego que te sirve para aprender fantásticos supergolpes y mejorar los que ya tienes. Vamos, que con paciencia y una raqueta, acabarás haciendo que tus machaques echen fuego (literalmente). Las decenas de personajes desbloqueables y el multi para 4 completan el tenis más genial.

LLEGA EL TENIS DE MÁS ALTO NIVEL

Bueno, a decir verdad, al principio el nivel es muy bajo. Pero para eso están el esfuerzo y el tesón. A base de ganar partidos, tanto individuales como por parejas, consigues experiencia, subes de nivel y mejoras tus habilidades: la velocidad, la técnica, el saque... Con el tiempo, ni el mismísimo Mario te hará sombra.





En el Modo Exhibición puedes seleccionar a Mario, Luigi, Peach, Bowser, DK y Waluigi, aparte de un montón de chicos y chicas que vas desbloqueando en el Modo Historia.



La vista usada es perfecta para un juego de tenis, asegura jugabilidad a tope.



La forma de escalar en el ránking y subir niveles es buscar rivales a los que vencer.

MEJORA TU ESTILO, CHAVAL

Si quieres llegar a lo más alto debes entrenar mucho con las máquinas de la Escuela. Cada una es un minijuego, y molan mazo.



Corre por una cinta, esquiva los obstáculos y mejora tu velocidad.

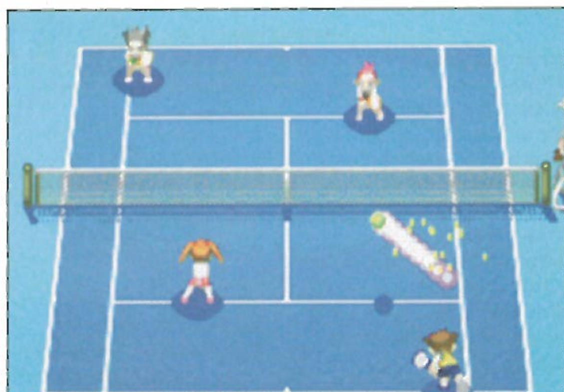


Devuelve las bolas que lanza este chisme a los puntos luminosos.

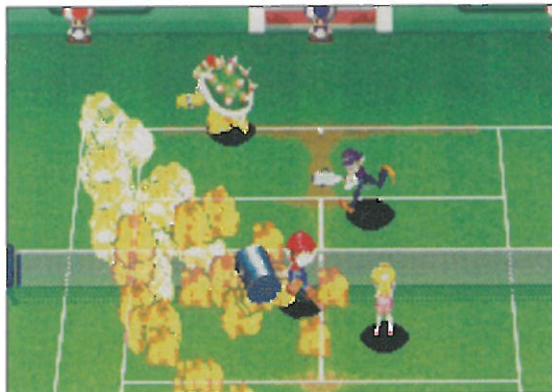


El Modo Historia es una especie de RPG en el que nos movemos libremente por la Escuela de Tenis, charlando con los compis y con los profes y usando las instalaciones.

EL MEJOR TENIS **Puede que no sea el más realista, pero no vas a encontrar en ningún sitio un tenis tan molón y divertido como el de Mario. Además, a la brutal jugabilidad que ya tenía en GC se le ha añadido el toque RPG del Modo historia. ¡Vamos, tú sacas!**



El control es increíblemente sencillo, en pocos partidos estarás haciendo saques, globos y dejadas como un profesional.



Lo más espectacular son, sin duda, los golpes especiales. Los hay defensivos para salvar la pelota y ofensivos... ¡como éste!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
▲ Estos tenistas se mueven que da gusto. Los golpes especiales son la caña.
▼ El diseño de algunos personajes es un poco soso.

SONIDO 92
▲ Música que pone tensión a los partidos. Lo mejor: ¡¡¡voces en castellano!!!
▼ Hay poquitos efectos de sonido. Por ejemplo, no se oye el bote de la pelota.

JUGABILIDAD 94
▲ El modo Exhibición mola, el modo Historia más y el multijugador ya es la repera.
▼ Hay pocos personajes del mundo Mario: sólo seis.

DURACIÓN 95
▲ La aventura es larga y hay minijuegos. El multi puede durar toda la vida.
▼ Si no pruebas el multijugador, se te hará mucho más corto.

TOTAL 94

▲ El **sencillo control**; los especiales; el **rollo RPG...**

▼ Hay 6 tenistas del mundo Mario. ¿Y los demás?

VALORACIÓN



EL TENIS "MARIANO" LLEGA A LA ADVANCE

Aunque parezca increíble, «Mario Power Tenis» conserva intacta toda la jugabilidad y espectáculo que le hicieron único en CUBE. Mantiene los golpes especiales, el excelente control y el multijugador para 4. Pero además le añade un buen puñado de minijuegos y un Modo historia en plan rolero. ¡¡¡Y voces en castellano!!!

EL RANKING

1. Mario Power Tennis
2. Mario Golf Advance Tour

Sólo hay otro título deportivo tan jugable, original y variadito como este tenis para GBA (sin contar al sagrado «Mario Kart»). En «Mario Golf» encontrarás aspectos parecidos a este tenis, por eso te lo recomendamos.



Juegazo de estrategia para tu GBA

FIRE EMBLEM THE SACRED STONES

Las aventuras de espada y brujería regresan a Advance de la mano de una saga de RPG y estrategia que ha creado escuela.

¿UNA AYUDITA, CHAVALES?

ESTE MUNDO ESTÁ LLENO DE GENTE AMABLE Y SOLIDARIA. Y lo vas a comprobar en cada batalla. A veces, en mitad de un combate aparecen nuevos héroes con ganas de echar una manita. Otras veces tienes que hablar con ellos antes de que se te unan.



Al visitar casas y pueblos, algunos aldeanos te regalan ítems y armas.



Aunque aquí lo veáis en inglés, los textos estarán en castellano.



Arañas gigantes, caballos alados, esqueletos, magos... El mundo de «Fire Emblem» está lleno de seres de fantasía que se enfrentan en combates tan flipantes como éste.



Los combates se desarrollan por turnos y sobre tableros. ¡Piensa bien tu estrategia!



Usa las armas con sabiduría. La espada, por ejemplo, es lo mejor contra el hacha.

Este «The Sacred Stones» es **una continuación perfecta del anterior «Fire Emblem» de GBA.** Mantiene todos los elementos que han convertido esta saga en un clásico: **luchas estratégicas por turnos sobre un tablero,** escenas de combate molonas, montones de héroes súper carismáticos y una historia de fantasía que te mantiene enganchado hasta el final.

Continúa la leyenda

Precisamente **el argumento es uno de los puntazos.** Te cuenta la historia de dos héroes, Eirika y Ephraim, de forma que **la acción se divide en dos.** En un momento estás dirigiendo a Eirika y a sus tropas, y al turno siguiente has cambiado de batalla y te encuentras repartiendo espadazos con el príncipe Ephraim.

Entre las tropas hay novedades, como los flipantes **Caballeros Mágicos,** que utilizan tanto armas como hechizos. También encuentras varias posibilidades para mejorar a tus soldados. Los Caballeros, por ejemplo, pueden potenciar su velocidad y transformarse en Paladines, o bien aumentar su poder y convertirse en Grandes Caballeros. Vamos, que te puedes montar un mega-ejército casi invencible.

Si a esto le unes ideas tan chulas como el triángulo de armas (espada vence a hacha, hacha a lanza y lanza a espada) te queda un juegazo de estrategia, épico a más no poder.

Aunque los fans de la saga seguramente esperaban más cambios, **disfrutarán a tope con todas las novedades que trae.** Como el flipante modo multijugador para 4, una pasada total. Y a poco que te mole este tipo de juegos, te enganchará sin remedio durante semanas. ¡A "estrategar"!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: INTELLIGENT S.
- Tipo de juego: RPG/ESTRATEGIA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: CONEXIÓN CON «FIRE EMBLEM» DE GAMECUBE
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Gráficos coloristas. Las escenas de batalla molan.

SONIDO 87
La música mete en el rollo épico, pero se repite un poco.

JUGABILIDAD 91
El desarrollo estratégico está bien montado, y engancha.

DURACIÓN 90
21 capítulos son pocos, pero el multi para 4 lo alarga.

TOTAL 90

▲ El **desarrollo es muy adictivo;** la historia mola y los personajes aún más.

▼ Si uno de tus personajes cae durante una batalla, no podrás recuperarlo.

VALORACIÓN

Este «Fire Emblem» mantiene todas las virtudes de la saga y le añade unas cuantas novedades jugables que, a buen seguro, satisfarán a sus fans.

I CONCURSO DE CARTELES **ANTIPIRATERÍA**



FINALISTA PREMIO NINTENDO ACCIÓN Miguel Ángel Fúnez - Fuenlabrada (Madrid) - 16 años



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: BUENAVISTA GAMES
- Desarrollador: CLIMAX
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Niveles: 20
- Datos: 5 PERSONAJES
- Extras: PERSONAJE CALEB

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Magia a tope para tu GBA!

WITCH

Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin hechizan tu portátil con todo un mundo de fantasía, enemigos y plataformas.

Las Witch están que no paran. Tras su **exitazo en la tele,** ahora se cuelan en tu GBA como si tal cosa... ¡Claro, estas chicas pueden hacer lo que les apetezca con sus poderes! Así que te proponemos que te unas a la aventura que protagonizan en GBA, cargadita de **plataformas y acción de la buena.**

Todas para una...

Las Witch son cinco chicas que entre hacer los deberes e ir a clase, luchan para que reine el bien en un mundo mágico. **Cada una tiene unos poderes especiales y una personalidad diferentes.** Y eso justo es lo que vas a encontrar en el cartucho de GBA. En cuanto lo conectes, se abrirá un increíble mundo de fantasía en tu propia casa. La aventura comienza cuando desaparecen las piedras elementales... y Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin tienen la misión de reunirlas y descubrir quién está detrás del desastre. Para ello, claro, necesitarás utilizar todos sus magníficos poderes. En cada fase controlas a una de las chicas para ir aprendiendo a manejar sus magias. Pero en cuanto te familiarices con ellas puedes ir cambiando de una a otra en cualquier momento del juego. Por ejemplo, estás apagando fuegos con el poder de agua de Irma, pero hay una puerta a otra dimensión por la que no dejan de entrar enemigos. ¿Qué haces? Pues cambias a Irma por Will, cierras la puerta y vuelves a apagar fuegos con Irma. ¡Cómo mola tener poderes! Pues así todo el rato, porque la aventura es una **mezcla de plataformas y acción donde tienes que explorar los escenarios** a base de saltos y acabar con los diferentes tipos de enemigos. Pero eso no es todo, además los niveles están plagados de detalles y personajes para que **los fans de Witch se sientan como en casa.** De hecho, todo su mundo está recreado con mucho colorido y simpatía... aunque los enemigos no dejan de ponerte en apuros. De todas formas, tras varias fases la cosa empieza a repetirse un poquito, aunque ver a las Witch dar caña con sus poderes es total.

LOS TRUQUITOS DE MAGIA LLEGAN A GBA

El juego tiene varias sorpresas preparadas para los fans de las Witch. De entrada, Blunk aparece en varios niveles, para que hables o comercies con él. Pero lo mejor es que también hay algunas fases donde manejas al mismísimo Caleb llevando una espada o un arco. ¡Ya verás qué niveles más cañeros!





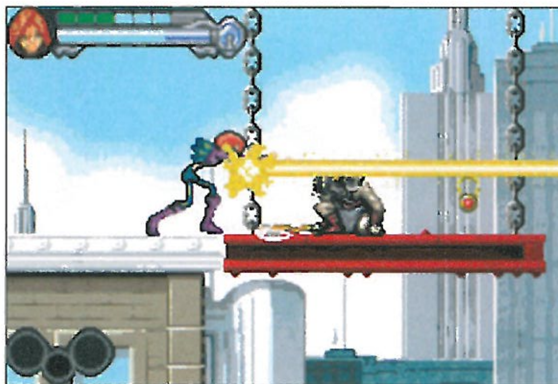
Cada una de las chicas tiene dos poderes especiales diferentes. Como sabes, la especialidad de Irma es el agua. ¡Mira que útil!



Si te cruzas con las arañas, pilla a Taranee con su fuego. Cada vez que necesites un poder especial, cambia de Witch y ¡listo!



Los escenarios rebosan colorido y simpatía para que las magias de las chicas luzcan impresionantes en la pantalla de tu GBA.



Will es una de las brujitas Witch más fuerte. Sus rayos son muy potentes y puede cerrar las puertas a otras dimensiones.

LAS CHICAS GUERRERAS

Las Witch están al completo. Y durante el juego puedes combinar sus poderes para hacer una magia brutal que acabe con todos los enemigos de la pantalla. ¡Genial!



Que sí, que sí, que en GBA están las 5 chicas dispuestas a dar caña.



Puedes cambiar de una a otra en cualquier momento del juego.



Combina dos magias y destruye a los enemigos en pantalla.





Las Witch protagonizan un plataformas muy especial. En vez de saltar como todo el mundo, estas chicas van volando de un sitio a otro. ¡Cómo mola tener superpoderes!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85

▲ Coloridos y simpáticos, te llevarán a la serie de la tele.

▼ Los movimientos de los personajes han quedado raros, poco naturales.

SONIDO 81

▲ La ambientación es discreta pero cumple.

▼ La música no está del todo mal, pero se repite mucho.

JUGABILIDAD 89

▲ Manejar a las cinco chicas con todos sus poderes especiales mola mucho.

▼ Algunos movimientos y poderes no se controlan demasiado bien.

DURACIÓN 87

▲ Los niveles, la variedad de protas y los jefes finales... hay juego para rato.

▼ Los objetivos de los niveles se repiten.

TOTAL 88

▲ El carisma de las Witch; **intercambiarlas en el juego y combinar sus poderes.**

▼ Enemigos y objetivos se repiten más de la cuenta.

VALORACIÓN



DIVERSIÓN PORTÁTIL POR ARTE DE MAGIA

Las Witch han dado el salto a los videojuegos con esta aventura para tu GBA. Y hasta aquí han llegado el carisma de sus personajes y sus chulísimos poderes. Seguro que los fans de las chicas se lo van a pasar en grande. Los demás encontrarán menos alicientes, pero desde luego pasarán un buen rato.

EL RANKING

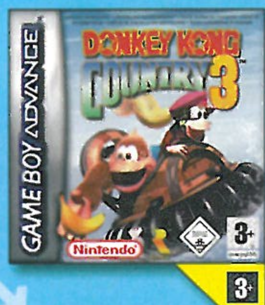
1. Dragon Ball Advance Adven.
2. Witch

Las Witch debutan con un plataformas plagado de acción bastante chulo. Lo que pasa es que Goku es mucho Goku. En todo caso las series de la tele siguen dándonos alegrías a los jugones de la Game Boy.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: RARE
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2

- Personajes: KIDDY Y DIXIE
- Datos: 9 MUNDOS/50 NIVELES
- Extras: MINIJUEGOS Y BONUS

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Plataformas y retos al estilo Kong

DONKEY KONG COUNTRY 3

El clan Kong te invita a un juegazo de plataformas que esta vez protagonizan Kiddy y Dixie, dos monas de armas tomar.

Siempre que sale un título de la familia Kong se organiza un enorme revuelo. Se nos pone cara de simio, nos crece mucho pelo y nos golpeamos el pecho pidiendo diversión. Por cierto, a ti ya se te ha puesto cara de mono... ¿no será porque hay un Donkey muy cerca? Pues sí, aquí llega la **tercera entrega de un plataformas histórico.** Un arcade con la endiablada jugabilidad del original de Super Nintendo y con un buen montón de novedades.

¿Conoces a estos monos?

Los protagonistas de esta aventura son un **bebé-mono enorme, Kiddy, y una mona de armas tomar, Dixie.** Pero tranqui, que dan tantos brincos y golpazos como el genial Donkey.

Esta extraña pareja tiene que salvar la jungla, es decir, que te vas a hartar de dar botes por los árboles fase tras fase. Además, el desarrollo de la aventura mantiene la calidad y la mecánica que le convirtieron en un clásico. Todo consiste en completar niveles de plataformas por un tubo. Pero **la dificultad está ajustadísima y los retos son muy originales.** Vamos, que la diversión sigue a salvo con Kiddy y Dixie. De hecho, los dos protas se van alternando e incluso puedes llevarlos al mismo tiempo. En esos casos, **pueden echarse una mano uno al otro.**

Pero eso no es todo, esta entrega incluye **nuevos niveles bonus, un mundo entero** por descubrir y un porrón de minijuegos. Vamos, que tanto si te gustó el original como si no lo jugaste, vas a alucinar con la nueva aventura de los Kong.

NO TE PIERDAS EN ESTE "PEAZO" MAPA

Como en todo buen plataformas extenso y molón, aquí tienes un mapa de esos que quitan el hipo. Muévete por los diferentes mundos a pie o a bordo de una lancha para llegar a cada rincón. Al principio te parecerá un caos interminable, pero luego lo conocerás como la palma de tu mano. ¡Venga, ponte al tema!





El juego está repleto de ítems, platanitos, barriles de varios colores... Con Kiddy o con Dixie debes comértelos todos y además evitar a los enemigos, sortear los obstáculos...



Las monitas utilizan distintos vehículos para atravesar todos los niveles.



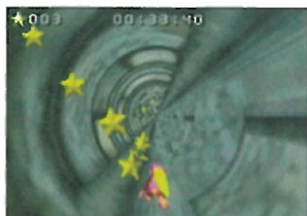
Hay saltos, golpes, palancas... todos los elementos de un plataformas brutal.

¡TOMA MONOJUEGOS!

La moda de los minijuegos también ha llegado a la jungla. En muchos lugares del mapa puedes disputar estas divertidas pruebas.



Hay personajes secundarios que protagonizan los locos minijuegos.

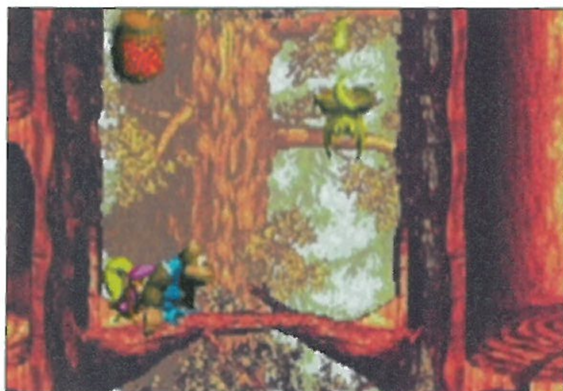


Las pruebas son superoriginales y algunas... ¡en 3 dimensiones!



Plataformas de toda la vida y jugabilidad de primer nivel: menudo cóctel. Además, puedes jugar a dobles alternando el control entre las monas; así, os echáis una manita.

RITMO SALVAJE **Kiddy y Dixie reviven su aventura en GBA ofreciendo la jugabilidad, las plataformas y la diversión que hicieron de esta saga un mito. Pero también traen un buen saco de novedades para que no pares de saltar al ritmo de la diversión.**



Cuando tienes a Kiddy y Dixie a la vez puedes hacer que uno lance al otro, que se suban a los hombros del compi y cosas así.



¿Quieres originalidad? ¡Pues toma! En algunos niveles te conviertes en otros animales como un elefante, un pez, un loro...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ El estilo 2D con sus geniales personajes y su enorme colorido. ¡Qué bonito!

▼ Tantos colores a veces crean confusión en pantalla.

SONIDO 89

▲ Las melodías son la caña. ¡Menudo ritmo!

▼ Algunos sonidos tienen una calidad regular... qué pena.

JUGABILIDAD 91

▲ Los dos protas tienen que afrontar innumerables retos plataformeros.

▼ A veces se atasca una fase y acabas muy "quemao".

DURACIÓN 91

▲ Decenas de niveles y minijuegos. Completarlo al 100% lleva lo suyo.

▼ El multijugador no termina de convencer.

TOTAL 90

▲ Su **jugabilidad y diversión.** El carisma de la saga Kong es constante en la aventura.

▼ Si habéis jugado con la versión original, se queda corto en novedades.

VALORACIÓN



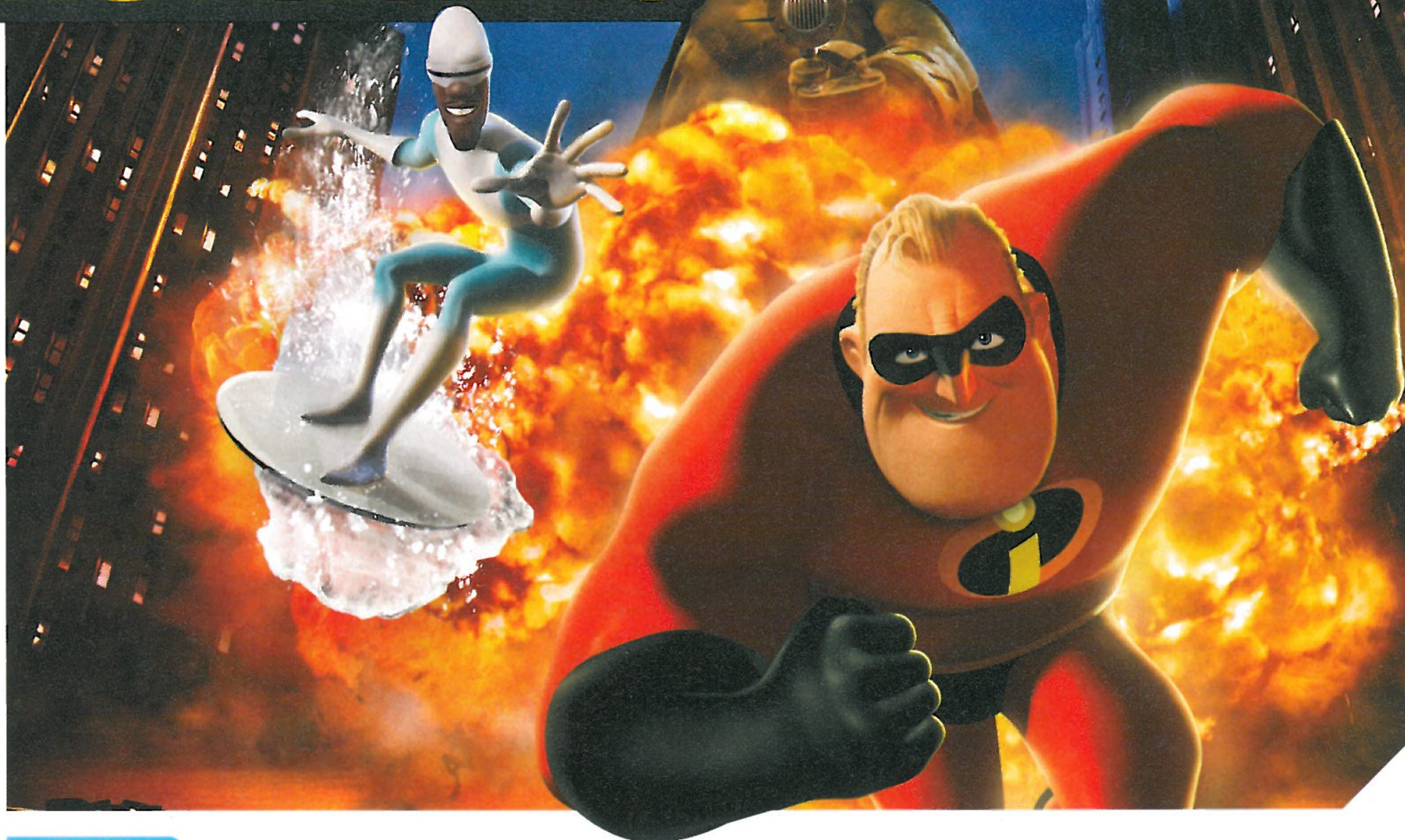
LA FIESTA SALVAJE CONTINÚA EN GBA

El clan Kong sigue reviviendo sus aventuras más grandes en GBA. Ahora le ha tocado el turno a la tercera parte, con Dixie y Kiddy. Es genial volver a disfrutar de este clasicazo. Pero como a lo mejor tú no lo has probado, te diremos que los monitos te regalan un plataformas brutal, con decenas de niveles, minijuegos y complejos retos. No te lo puedes perder.

EL RANKING

1. **Donkey Kong Country 2**
2. **Donkey Kong Country**
3. **Donkey Kong Country 3**

Dixie y Kiddy protagonizan un plataformas digno sucesor de una saga tan mítica. Eso sí, ya no sorprende tanto como la primera parte ni llega al nivelazo que alcanzó la segunda.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: HELIXE
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1

- Personajes: MR. INCREÍBLE Y FROZONO

- Modos de juego: HISTORIA
- Niveles de dificultad: 3

- Precio: 44,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Otra aventura increíble!

LOS INCREÍBLES 2

Los Increíbles vuelven a GBA para continuar su lucha justo donde lo dejaron, al final de la peli. ¡Hale, a por el Socavador!

La familia Parr se las prometía muy felices tras vencer a Síndrome, el gran enemigo de la película, pero sus rivales no descansan un momento. "El Socavador" ha irrumpido en la ciudad con su ejército de robots y la está liando. Esta vez les toca a **Mr. Increíble y su amigote Frozono** poner las cosas en su sitio.

A partes iguales

Y lo van a hacer con un juego en el que los héroes deben **unir sus habilidades** para abrirse camino entre tanto robot. O colaboran, o el Socavador les hará pedazos.

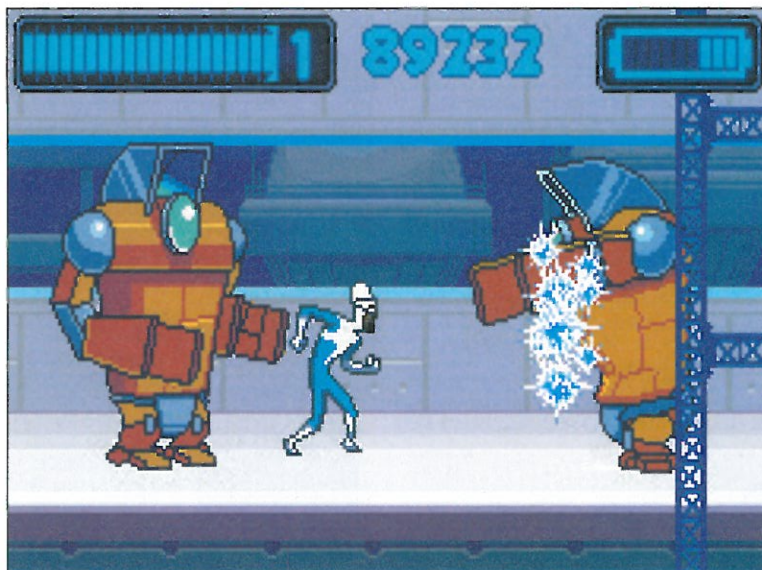
En la aventura tenemos momentos de pura acción, donde **repartir golpes es nuestro objetivo** principal; y también mapeados muy plataformeros, en los que debemos ingeniárnoslas para **activar interruptores mientras evitamos las trampas del enemigo.** Aunque podría pensarse que los golpes son para Mr. Increíble y las plataformas para el "helado" Frozono, lo cierto es que en ambas partes debemos usar las habilidades de los dos para salir victoriosos. Pero tranquilo, que **para cambiar de personaje sólo tenemos que pulsar un botón.** Esta combinación Frozono/Mr. Increíble resulta **bastante divertida,** y el cartucho lo explota, planteando diferentes puzzles basados en ella. Además, la idea de **continuar las aventuras de la peli** con un nuevo juego seguro que encanta a su legión de fans. Ambos héroes lucen grandotes en pantalla y el juego es directo y para todos los públicos. Una pena que acabe faltándole variedad.

¡EL SOCAVADOR QUIERE TRIUNFAR!

El objetivo de este topo gigante es dominar el mundo. Para eso dispone de un ejército de robots tremebundo, pero claro, no sabe con quién se la está jugando. Aun sin la ayuda de la familia (que esta vez se queda en casa), Mr. Increíble y Frozono seguro que le dan una buena lección. ¡Contamos contigo!



¡DECLARO LA GUERRA A LA PAZ Y LA FELICIDAD! ¡PRONTO TODO TEMBLARÁ ANTE MÍ!



Podemos cambiar de héroe en cualquier momento y utilizar las habilidades de cada héroe cuando convenga. Eso sí, los dos reparten tortas como panes entre los robots.



El gancho de Mr. Increíble sigue igual de convincente. ¡Hala, todos "p'arriba"!



No todo va a ser golpear, también debemos buscar algunos interruptores.

PICADORES DE HIELO

Una buena ténica para fulminar enemigos es la siguiente: el ágil Frozono congela enemigos, y Mr. Increíble los parte en cubitos.



No hay enemigo que resista el impacto helado de Frozono.



Aunque el verdadero impacto llega con los golpes del Míster.

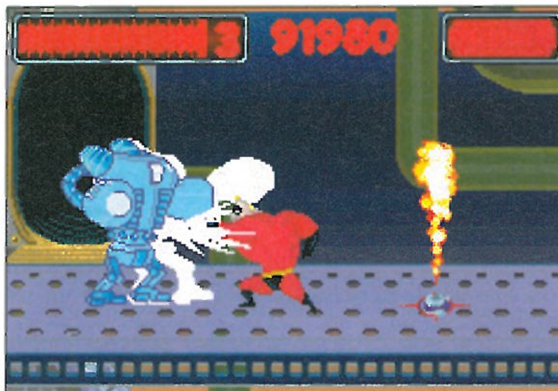


Esta entrega de Los Increíbles para GBA dejará satisfechos a sus fans. Ellos sabrán saborear los golpetazos del Míster y su estilo de juego directo y divertido.

¡SUPERCOLEGONES AL ATAQUE! Mr. Increíble y Frozono se enfrentan solitos a la amenaza del topo gigante. Menos mal que están dispuestos a unir sus poderes: los hielos de Frozo y los puños del míster, para acabar con los robots y solucionar los puzzles.



Frozono es capaz de dirigir su golpe congelante hacia cualquier dirección. Además, crea plataformas de hielo la mar de útiles.



Robots armados hasta los dientes y trampas de todo tipo son las dificultades que tendrás que afrontar en este segundo juego.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
▲ Grandotes y claros. Para no perderse, vamos.
▼ Hay pocos cambios desde la primera entrega.

SONIDO 85
▲ La música de superhéroes "antiguos" es muy buena.
▼ Los efectos no ambientan tanto la cosa, no son tan espectaculares.

JUGABILIDAD 85
▲ Es directo y entretenido. ¡Rebosa acción! Mola combinar las habilidades de los dos héroes.
▼ Pero se hace repetitivo porque le falta variedad.

DURACIÓN 84
▲ La dificultad termina llegando a altas cotas.
▼ Pero aprenderemos deprisa, porque tampoco hay tantas cosas que hacer...

TOTAL 85
▲ El carisma de los personajes. Es **simple y directo.**
▼ La emoción se acaba pronto. Las fases se repiten más de la cuenta.

VALORACIÓN



UNAS CUANTAS IDEAS "INCREÍBLES"
Es buena idea coger un par de superhéroes "famosos" y ponerlos a combatir juntos. Es buena idea combinar sus habilidades para avanzar entre plataformas y robots. Y es buena idea continuar en un juego las aventuras de esta familia de película. Entre tantas ideas, sólo le ha faltado un pelín más de variedad.

EL RANKING
1. Los Increíbles
2. Los Increíbles: La Amenaza del Socavador.

La verdad es que nos gusta más la variedad de la que gozaba la primera parte. Pero si acabaste con ella, aquí puedes seguir la "carrera" de estos héroes con nueva aventura.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING
NINTENDO — Comunicación
59,95 € — 1-4 J
Tienes una casita en un pueblo lleno de amables vecinos donde cada día pasa algo diferente. ¡Esto es vida!
Puntuación 96

BATEN KAITOS
NAMCO — RPG
59,95 € — 1 J
Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!
Puntuación 96

BATMAN BEGINS
EA GAMES — Acción-sigilo
60,95 € — 1 J
Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.
Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT
NINTENDO — Plataformas
59,95 € — 1 J
Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.
Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
BANDAI — Lucha 3D
39,95 € — 1-2 J
Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡la lucha en anime definitiva!
Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY
EA GAMES — Acción
59,95 € — 1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Velocidad
29,95 € — 1-4 J
El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES
SQUARE-ENIX — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J
Un gran RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.
Puntuación 93

FIFA 06
EA SPORTS — Fútbol
54,95 € — 1-4 J
Nueva temporada, más novedades. Están todos los equipos, estrellas y estrena un control muy intutivo.
Puntuación 95

FIRE EMBLEM
NUEVO
NINTENDO — RPG/Estrategia
59,95 € — 1 J
Prepara tu ejército y dale al coco mientras luchas, en 3D, y con todo el encanto de las entregas para GBA.
Puntuación 90

HARRY POTTER EL PRISIONERO...
EA GAMES — Aventura
59,95 € — 1 J
Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.
Puntuación 92

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
VIVENDI-UNIVERSAL — Acción
44,99 € — 1 J
La acción hace honor a la carátula. Te esperan horas y horas de destrucción enfurecida y terrriblemente divertida.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
POKéMON XD
NINTENDO — Aventura/RPG
59,95 € — 1-4 J
Volver a la región de Aura siempre es una alegría. Pero, si además lo haces con mejores gráficos que los de Colosseum, la aventura es más larga y puedes capturar Pokémon salvajes... ¡es la felicidad del pokemaníaco!
Puntuación 98

LOS INCREÍBLES 2
NUEVO
THQ — Acción
49,95 € — 1-2 J
Mr. Increíble y Frozono vuelven para congelar y romper robots a pachas. ¡Ideal para jugarlo con un colega!
Puntuación 86

KING KONG
NUEVO
UBISOFT — Acción/Aventura
59,95 € — 1-2 J
Un espectáculo visual para una de las aventuras más emocionantes de GC. Y cuando manejas al monazo, ¡lo flipas!
Puntuación 93

LOS CUATRO FANTÁSTICOS
ACTIVISION — Acción
59,95 € — 1-2 J
Vive la acción de la peli controlando a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos.
Puntuación 88

LOS SIMS 2
NUEVO
EA — Simulador
59,95 € — 1 J
Los Sims vuelven a la vida en GC. ¡Y qué vida! ¡Ahora es tan real que hasta tienes que cocinarte la comida!
Puntuación 88

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR
NINTENDO — Golf
59,95 € — 1-4 J
Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO — Carreras
59,95 € — 1-16 J
No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

MARIO MIX
NUEVO
NINTENDO/KONAMI — Musical
59,95 € — 1-2 J
Baila con Mario decenas de temazos actuales y clásicos Nintendo, sobre la alfombra incluida con el juego.
Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Tablero
29,95 € — 1-4 J
Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.
Puntuación 94

MARIO PARTY 6
NINTENDO — Tablero
59,95 € — 1-4 J
¡Menuda fiesta! Trae hasta micro con el juego. Eso y... ¡75 nuevos minijuegos!
Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS
NINTENDO — Tenis
59,95 € — 1-4 J
Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.
Puntuación 96

MARIO SMASH FOOTBALL
NUEVO
NINTENDO — Fútbol
59,95 € — 1-4 J
Mario se mete a futbolista con un juego espectacular y adictivo a tope. Y si además juegas con colegas, ¡GOL!
Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura 3D
29,95 € — 1 J
«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo lo han incluido en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.
Puntuación 98

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)
KONAMI — Espionaje
29,95 € — 1 J
La versión especial para CUBE tiene un motor gráfico flipante, nuevos movimientos y emociones de cine.
Puntuación 94

METROID PRIME 2 ECHOES
NINTENDO — Aventura 3D
59,95 € — 1-4 J
El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!
Puntuación 99

NBA LIVE 06
EA SPORTS — Baloncesto
59,95 € — 1-4 J
Jugadores casi reales con sus movimientos exxclusivos y un control ideal para el espectáculo de la NBA.
Puntuación 93

NFS: MOST WANTED
NUEVO
EA GAMES — Carreras-Tuning
59,95 € — 1-2 J
¡La policía entra en juego! Debes correr contra otros coches tuneados ¡y evitar que la poli te detenga, neng!
Puntuación 94

NFS: UNDERGROUND 2
EA GAMES — Carreras-Tuning
59,95 € — 1-2 J
A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.
Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.
NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1 J
Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?
Puntuación 94

POKéMON COLOSSEUM

▶NINTENDO ▶RPG-combate
▶59,95 € ▶1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 94

TONY HAWK A. WASTELAND (NUEVO)



▶ACTIVISION ▶Skate/BMX
▶59,95 € ▶1-2 J

Aprende a manejar una bici, líate a skatear por Los Ángeles, redescubre los parques del primer Toño... ¡Flípate!

Puntuación 92

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



▶NINTENDO ▶Aventura/plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▶NAMCO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!

Puntuación 95

ZELDA FOUR SWORDS



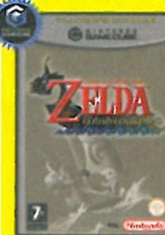
▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 94

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶29,95 € ▶1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras… Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso es una obra maestra. ¡Y está en la tienda por 30 eurooos!

Puntuación 98

SSX ON TOUR

▶EA GAMES ▶Snowboard-Esquí
▶59,95 € ▶1-2 J

Puedes elegir entre tabla de snow o esquís y ofrece 15 esquiadores, ¡Mario, Luigi y Peach incluidos!

Puntuación 92

TALES OF SYMPHONIA



▶NINTENDO ▶RPG
▶59,95 € ▶1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 94

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. KING KONG
5. HULK ULTIMATE DESTRUCTION

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 06
2. MARIO SMASH FOOTBALL
3. MARIO POWER TENNIS
4. NBA LIVE 06
5. TONY HAWK AMERICAN WASTELAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKÉMON XD
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS SIMS 2
5. MARIO MIX

NINTENDO DS

ADVANCE WARS DUAL STRIKE

▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-8 J

La estrategia más jugable y divertida con uno de los clásicos de Nintendo. Editor de mapas y multijugador.

Puntuación 91

HARRY POTTER: EL CÁLIZ DE... (NUEVO)



▶EA GAMES ▶Aventura
▶44,95 € ▶1-3 J

Harry lanza conjuros con el puntero, disfruta de los minijuegos táctiles y cuida pequeñas criaturas mágicas.

Puntuación 91

PROJECT RUB



▶SEGA ▶Minijuegos
▶39,95 € ▶1 J

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 90

SUPER MARIO 64 DS



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 96

ANOTHER CODE

▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J

Uno de los juegos más originales para DS. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

MADAGASCAR



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. ¿Te gustó la peli? Pues...

Puntuación 83

RAYMAN DS



▶UBISOFT ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

ULTIMATE SPIDERMAN (NUEVO)



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1-2 J

Prepárate para vivir un cómic página por página. Además de a Spiderman, controlas a Venom... ¡con la táctil!

Puntuación 91

BOMBERMAN

▶HUDSON SOFT ▶Arcade
▶39,95 € ▶1-8 J

Un clásico de siempre que viene renovado con ítems especiales, opción táctil... y mucha diversión.

Puntuación 84

MARIO KART DS (NUEVO)



▶NINTENDO ▶Carreras
▶39,95 € ▶1-8 J

¡No te lo pienses y cómpratelo ya! Tienes lo mejor de la saga MK... ¡y puedes jugar contra todo el planeta!

Puntuación 98

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

WARIO WARE TOUCHED!



▶NINTENDO ▶Microjuegos
▶39,95 € ▶1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

CASTLEVANIA DS

▶KONAMI ▶Aventura
▶36,95 € ▶1-2 J

Acción a tope, gráficos flipantes y mucha magia para la nueva entrega de la saga en tu marchosa DS.

Puntuación 93

NFS UNDERGROUND 2



▶EA GAMES ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



▶UBISOFT ▶Espionaje
▶39,95 € ▶1-2 J

Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo, mejor ambientación, pero no muy buen uso de la cámara.

Puntuación 80

YU-GI-OH NIGHTMARE T.



▶KONAMI ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-2 J

Te esperan combates sin cables, con más de mil cartas para mover por la táctil y molones monstruos en 3D.

Puntuación 85

FIFA 06

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶44,95 € ▶1-4 J

El fútbol se estrena en DS con un juegazo vibrante, rápido, en 3D y con un modo multi apasionante.

Puntuación 90

NINTENDOGS



▶NINTENDO ▶Mascota
▶39,95 € ▶1-2 J

Vas a alucinar con las nuevas mascotas de Nintendo. ¡Son adorables!

Puntuación 99

STAR WARS EPISODIO III



▶UBISOFT ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

YOSHI TOUCH & GO



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

BANJO-PILOT
THQ — Carreras
39,95 € — 1-4 J
Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.
Puntuación 89

BATMAN BEGINS
EA GAMES — Acción
49,95 € — 1 J
Estupenda versión de la mejor película de Batman. Todo consiste en golpear y saltar, ¡pero engancha!
Puntuación 87

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE...
2K GAMES — Plataformas
39,95 € — 1 J
Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.
Puntuación 82

DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2
NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J
La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.
Puntuación 96

DONKEY KONG COUNTRY 3
ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J
Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.
Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE
BANDAI — Acción-Lucha
36,95 € — 1-2 J
Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.
Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.
BANDAI — Lucha
49,95 € — 1-2 J
Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.
Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY
EA GAMES — Acción-aventura
21,95 € — 1-2 J
Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción, es fiel a la peli, y ahora tiene un precio apoteósico.
Puntuación 91

FIRE EMBLEM
NINTENDO — Estrategia
39,95 € — 1-4 J
Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.
Puntuación 92

FINAL FANTASY TACTICS
NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-2 J
Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.
Puntuación 94

FIRE EMBLEM 2
EA GAMES — Simulador de vida
49,95 € — 1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
NINTENDO — RPG
36,95 € — 1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.
Puntuación 96

HARRY POTTER 3
EA GAMES — RPG
39,95 € — 1 J
El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.
Puntuación 90

LOS 4 FANTÁSTICOS
ACTIVISION — Beat'em Up
49,95 € — 1 J
Todos los golpes de los Fantásticos y la acción salvaje dentro del mismo argumento que vimos en la película.
Puntuación 83

LOS INCREÍBLES 2
NUEVO
THQ — Acción
44,95 € — 1 J
Continúa la aventura justo donde acabó la peli manejando a Frozono y Mr. Increíble, ¡un dúo apoteósico!
Puntuación 85

KIRBY NIGHTMARE...
NINTENDO — Plataformas
36,95 € — 1 J
La aventura más clásica de Kirby tiene transformaciones por un tubo, es variadita y, sobre todo, divertida.
Puntuación 92

KINGDOM HEARTS
SQUARE-ENIX — RPG-Acción
39,95 € — 1-2 J
Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.
Puntuación 96

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO POWER TENNIS
NINTENDO — TENIS/RPG
39,95 € — 1-4 J
¿Sabes jugar al tenis? ¿No? Pues no te preocupes, que con este tenis portátil y su modo historia aprenderás rapidito mientras te lo pasas pipa. Y cuando seas un as de la raqueta... ¡enfréntate a todos tus amigos!
Puntuación 94

KIRBY & THE AMAZING MIRROR
NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J
Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!
Puntuación 93

LA TERCERA EDAD
EA GAMES — Estrategia-RPG
49,95 € — 1-2 J
Nuevo «Señor de los Anillos» con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.
Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)
NINTENDO — Aventura-RPG
19,99 € — 1 J
El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.
Puntuación 92

LOS SIMS TOMAN LA CALLE
EA GAMES — Simulador de vida
49,95 € — 1 J
Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.
Puntuación 91

LOS URBZ
EA GAMES — Aventura-comunicación
49,95 € — 1 J
Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.
Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST
NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-4 J
Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?
Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP
NINTENDO — Acción-RPG
39,95 € — 1 J
Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.
Puntuación 97

MARIO GOLF ADVANCE TOUR
NINTENDO — Golf-RPG
39,95 € — 1-4 J
Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.
Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT
NINTENDO — Carreras
36,95 € — 1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

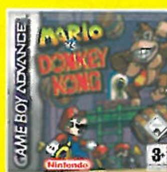
MARIO PARTY ADVANCE
NINTENDO — Tablero
36,95 € — 1-2 J
La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.
Puntuación 88

MARIO & LUIGI
NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-2 J
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.
Puntuación 93

MEGAMAN
CAPCOM — Acción
44,95 € — 1 J
Una mezcla de plataformas y acción adictiva a tope a pesar de su dificultad. El mejor Megaman de GB.
Puntuación 87

MARIO VS DONKEY

▶NINTENDO ▶Plataformas-puzzle
▶39,95 € ▶1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶NINTENDO ▶RPG
▶44,95 € ▶1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 97

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

W.I.T.C.H.

NUEVO



▶BUENAVISTA GAMES ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Si quieres jugar una entretenida aventura con las brujas más famosas del momento, ¡pilla Witch!

Puntuación 88

SUPER MARIO BALL



▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

YOSHI'S ISLAND



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶44,95 € ▶1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

METROID FUSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶19,95 € ▶1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

Puntuación 93

POKéMON PINBALL

▶NINTENDO ▶Pinball
▶39,95 € ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 96

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

METROID ZERO MISSION



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▶UBISOFT ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶19,99 € ▶1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

POKéMON ESMERALDA

▶NINTENDO ▶Carreras
▶36,95 € ▶1-4 J



En el nuevo Hoenn, el continente donde jugaste Rubí/Zafiro, te esperan nuevos personajes, más Pokémon para capturar y el increíble Frente de Batalla: la isla donde sabrás si eres realmente el mejor entrenador del mundo. Porque te vas a dejar la piel combatiendo contra entrenadores.

Puntuación 95

SONIC ADVANCE 3



▶SEGA ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▶SEGA ▶Pinball
▶49,95 € ▶1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶37,95 € ▶1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

POKéMON ROJO Y VERDE

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶49,95 € ▶1-5 J



¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SWORD OF MANA



▶SQUARE ENIX ▶RPG-acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▶EA GAMES ▶Carreras
▶49,95 € ▶1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

STAR WARS: EPISODIO 3

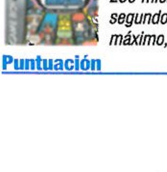


▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1-2 J

Un juego cañero que no sólo vive del nombre de la película. Por sí mismo es un pedazo de arcade.

Puntuación 91

WARIO WARE



▶NINTENDO ▶Habilidad
▶34,95 € ▶1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)
5. W.I.T.C.H.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON ESMERALDA
2. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
3. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
4. KINGDOM HEARTS
5. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE
5. STEEL EMPIRE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO POWER TENNIS
2. FIFA 2006
3. MARIO KART
4. F-ZERO GP LEGEND
5. MARIO GOLF ADVANCE TOUR

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



Elige la raza de tu cachorro, enséñale los mejores trucos y gana todos los concursos.

NINTENDOGS



- Conoce todas las razas y elige tu cachorro.
- Los mejores consejos para que tu cachorro aprenda todos los trucos y monerías que puedas imaginar.
- Consejos para arrasar en los concursos.

¡DESCUBRE TODOS LOS SECRETOS!

Bueno, ahora que ya estamos todos "empapaditos" de «Nintendogs», vamos a meternos a fondo en el mundillo virtual de estos cachorros y a descubrirte hasta su último secreto. Desde las razas ocultas, hasta los extras desbloqueables. ¡Ya no tienes excusa para no disfrutar a tope con «Nintendogs»!

1



2



3



4



ELIGE UN CACHORRO

¿Cómo?, ¿que aún no tienes tu «Nintendogs»?, ¿que no sabes por qué versión decidirte? ¡Pues haber empezado por ahí, hombre! Entonces, lo primero que vamos a hacer es echarte una mano para que puedas realizar esta dura elección. Seguro que ya sabes que en total hay 18 razas, divididas en tres cartuchos diferentes. Pues bien, a continuación tienes una pequeña **descripción de las razas que puedes encontrar en cada una de las versiones**.

Chihuhua y compañía

CHIHUAHUA
El perro más pequeño del mundo. Es muy **leal y un excelente compañero,** si bien le cuesta bastante relacionarse con otros cachorros [1].

TERRIER DE YORKSHIRE
Este perrito, a pesar de su pequeño tamaño, tiene mucho carácter. Muy casero y afectuoso, es el **perro de compañía por excelencia** [2].

CAVALIER K. C. SPANIEL
De largas orejas y ojos oscuros. Tiene un sentido del olfato muy desarrollado. Destaca por su **alegría, inteligencia y equilibrio** [3].

PASTOR DE SHETLAND
Raza que posee tanto belleza como inteligencia e intuición. Es **una de las razas más fáciles de entrenar** [4].

BOXER
Esta valiente raza alemana posee una estructura vigorosa. Es noble y fiel. Su fuerte constitución física lo hace **ideal para actividades deportivas.**

PASTOR ALEMÁN
Otra raza alemana con una enorme inteligencia, una gran vitalidad y nobleza natural. Por lo general, se usa como perro policía y de rescate. **Necesita mucho ejercicio** [5].

Teckel y compañía

TECKEL MINIATURA
Su cuerpo alargado y sus patitas cortas le dan un aire cómico y muy entrañable. Muy hogareño, le gusta mucho la gente. **Carácter variable.**

GOLDEN RETRIEVER
Esta raza inglesa de gran tamaño destaca por su elegancia y por su hermoso y fino pelaje. En cuanto a aprendizaje se refiere es excelente. **No cuesta nada entrenarlo.**

BEAGLE
A pesar de su pequeña estatura, luce una buena musculatura que lo hace ideal como perro de caza. Con su








porte orgulloso y sus largas orejotas también es **una mascota ideal.**

CARLINO
Se caracteriza por su cara arrugada y su cola y orejas rizadas. La verdad es que es algo feote, pero eso le da un toque gracioso. Suele ser **juguetón y también algo testarudo** [6].

HUSKY SIBERIANO
Por su aspecto recuerda mucho al lobo. Habituado a los climas nevados, sus puntos fuertes son el poder y la resistencia. Además, es **muy inteligente, amable y ágil.** Vamos, un súper perro en toda regla [7].

SHIH TZU
Una exótica raza originaria del Tibet. Parece un pequeño peluche **entrañable y juguetón.**

Labrador y compañía

RETRIEVER DEL LABRADOR
De gran tamaño, este perrito es súper **inteligente, amable y estupendo como perro de ayuda** (como perro guía, por ejemplo). Así que no se va a quejar nada a la hora de aprender.

SCHNAUZER MINIATURA
Orgulloso y elegante. Sus graciosas barbas y sus ojos marrones hacen que este perrito sea inconfundible. **Activo y energético**. A menudo se muestra agresivo con otros perros.

CANICHE TOY
Los preciosos Caniches tienen una asombrosa inteligencia, además de ser increíblemente activos. Sus grandes capacidades físicas le permiten ofrecer **fantásticos espectáculos en los concursos** [8].

WELSH CORGI PEMBROKE
Lo más alucinante es **su resistencia, que rivaliza con la de las razas más grandes.** Ya sabes, a este seguro que le gusta pasear y jugar con el disco.

PINSCHER MINIATURA
Este perrito pequeño y delgado puede llegar a ser un gran compañero de juegos gracias a su enorme fidelidad. **Es muy inquieto, le gusta mucho correr y saltar sin parar** [9].

SHIBA
Sus rasgos son un cuerpo compacto (pequeño pero fuerte) y una bonita cola rizada. De tamaño medio, es muy leal y cariñoso, pero **necesita entrenamiento constante** [10].

Cachorros secretos
Aparte de estas 18 razas, existen **dos más, secretas**, que una vez las hayas desbloqueado podrás adquirir en el criadero. La primera de esas razas es el Terrier Jack Russell. Para desbloquearlo debes encontrar durante uno de tus paseos el **Libro de Jack Russell**. Para desbloquear al Dálmata, debes encontrar **un casco de bombero** durante un paseo.

TERRIER JACK RUSSELL
Este cachorro oculta en su pequeño tamaño y sus largas patas una velocidad y **energía más propia de un caballo que de un perro**. Es tan activo y fuertote que no te costará nada hacer que gane los concursos.

DÁLMATA
Seguro que conoces bien esta raza por los famosos perritos de la película de "101 Dálmatas". Se trata de una raza con **un cuerpo atlético, fuerza y mucha energía**. Un gran perro.

Resetea el juego.
Si te apetece empezar el juego desde cero, borra todos los datos de tu «Nintendogs»: nada más iniciar el juego, cuando aparezca el logo de Nintendo, pulsa simultáneamente los botones A, B, X, Y, L, y R.

ENSÉÑALE TRUCOS
Ahora que ya tienes tu perrillo, llega el gran momento de ponerle nombre. Y cuando se lo haya aprendido, ¿qué? Pues le enseñas trucos, hombre. Los trucos caninos se dividen en varias categorías: trucos básicos, trucos avanzados y trucos secretos.

PUNTOS DEL ENTRENADOR




DESBLOQUEA EXTRAS
Los puntos de entrenador los consigues conforme la relación entre tu mascota y tú se va haciendo más estrecha. Pasar mucho tiempo juntos, jugar, entrenar, salir de paseo, participar en concursos... Todo eso va aumentando tus puntos de entrenador. Y al contrario, también puedes perder puntos. ¿Cómo? Pues dejando las cacotas de tu perro tiradas en la calle, por ejemplo. Para recogerlas, toca la caca con el puntero; se irá derechita al cubo de la basura y tú no perderás puntos de entrenador. Lo mejor de todo es que estos puntos sirven para desbloquear extras. Por ejemplo, en todas las versiones, al llegar a 10.000 puntos de entrenador se desbloquea un juguete especial, un pequeño robot que se mueve cuando le das cuerda.

"DOG-SECRETO"

DISEÑO INTERIOR

A medida que acumulas Puntos de Entrenador (los llamaremos "PE", para abreviar) se van desbloqueando nuevos y bonitos diseños de habitación. Dependiendo de la versión Nintendogs que tengas, los diseños que se desbloquean son distintos y aparecen en distinto orden. Aquí tienes la lista de habitaciones:

Nintendogs Chihuahua y compañía:



- Despacho: 6.000 PE
- Costera: 12.000 PE
- Espacio exterior: 8.000 PE
- Urbana: 25.000 PE
- Europa del Norte: 40.000 PE

Nintendogs Teckel y compañía:

- Despacho: 6.000 PE
- Costera: 12.000 PE
- Espacio exterior: 18.000 PE



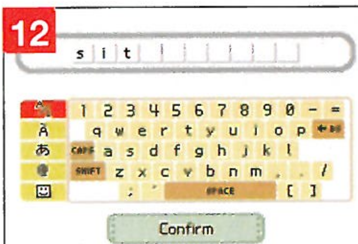
- Europa del Norte: 25.000 PE
- Urbana: 40.000 PE

Nintendogs Labrador y compañía:

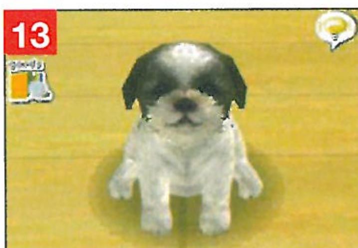
- Escritorio: 6.000 PE
- Costera: 12.000 PE
- Espacio Exterior: 18.000 PE



- Casa ranchera: 25.000 PE En las otras dos versiones Nintendogs, este diseño aparece entre los predeterminados.
- Europa del Norte: Llega hasta los 40.000 Puntos de Entrenador.













Trucos básicos

Los trucos básicos son trucos sencillos, de una sola acción (como tumbarse, por ejemplo), que puedes enseñar a tu perrito desde el principio del juego. Para conseguir que el perro haga el truco, debes realizar una serie de movimientos con el puntero sobre la pantalla táctil. Después **toca la bombilla** que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla y **di una palabra frente al micro** [11]. Al repetirla varias veces, tu perrito relacionará esa palabra con el truco. Ten en cuenta estas normas cuando vayas a elegir una palabra-comando:

- Intenta que la palabra sea **fácil de pronunciar**, la vas a tener que repetir muchas veces [12].
- No utilices palabras que suenen parecido, así evitarás que tu perro confunda un comando con otro.
- Da siempre las órdenes usando el mismo tono de voz (más o menos).
- Ponte en un lugar sin mucho ruido, para que no afecte al micro.

! Trucos variados. *Fíjate en que hay algunos trucos que tienen variaciones. Por ejemplo, en el truco "dar la patita", el cachorro puede hacerlo con la pata izquierda, con la derecha, sentado, tumbado, a cuatro patas... Prueba todas las combinaciones posibles.*

SENTARSE:

- Qué es: El perro se apoya sobre sus patas traseras y... se sienta.
- Cómo se hace: **Acaricia la cabeza de tu mascota con suavidad y desliza el lápiz táctil hacia abajo.**
- Comandos recomendados: Sit / Sit Down / Sienta / Siéntate [13]

TUMBARSE:

- Qué es: El cachorro baja las cuatro patas y descansa todo el cuerpo sobre su estómago [14].
- Cómo se hace: Primero haz **que se siente**, después **acaríciale la cabeza y desliza el puntero hacia abajo** (como hiciste para que se sentara). En definitiva, es el mismo movimiento de puntero que en el truco anterior, el de sntarse, sólo que ahora tienes que hacerlo dos veces. Una para que se siente y otra para que se tumbe.
- Comandos recomendados: Túmbate / Tumba / Lay

DAR LA PATITA:

- Qué es: El cachorro eleva una patita en el aire. Puede hacerlo en casi cualquier posición.
- Cómo se hace: Con sólo **agarrar una de las patitas con el puntero y levantarla un poco**, aparecerá la "bombilla de aprendizaje" [15].
- Comandos recomendados: Patita / Pata – Para la pata derecha: Derecha / Right – Para la pata izquierda: Izquierda / Left

ECHARSE:

- Qué es: El perrito se tumba de lado, apoyado en uno de sus costados. Puede echarse tanto a la izquierda, como a la derecha.
- Cómo se hace: Primero haz **que se tumbe**. Una vez esté tumbado, **desliza el lápiz táctil de derecha a izquierda de la pantalla, o bien de izquierda a derecha.** [16]
- Comandos recomendados: Abajo / Échate / Echa / De lado / Platz

DARSE LA VUELTA:

- Qué es: Se pone panza arriba [17].
- Cómo se hace: Cuando el perrito **esté echado** (no tumbado), **traza con el puntero una línea que vaya de abajo arriba**. Es decir, justo lo contrario al movimiento que debes hacer para que se siente.
- Comandos recomendados: Vuelta / Rueda / Rodar / Roll

GIRAR:

- Qué es: El cachorro ladra y empieza a perseguirse la cola [18].
- Cómo se hace: **Agarra la cola del perrito y mantenla sujeta hasta que empiece a perseguirla.**
- Comandos recomendados: Gira / Corre / Spin / Persigue

JUGAR:

- Qué es: El perrito baja las patas delanteras, levanta un poco el culete y empieza a agitar el rabito.
- Cómo se hace: **No puedes enseñar a tu mascota este truco.** Lo hará aleatoriamente mientras juega contigo en la pantalla táctil.
- Comandos recomendados: Colita / Rabito / Juega / Play [19]

SALTAR:

- Qué es: El perrito salta [20].
- Cómo se hace: **Puntea en la parte superior de la pantalla**, por encima del perro. Si sale bien, la cámara se alejará un pelín y el perro saltará.
- Comandos recomendados: Salta / Jump / Brinca / Arriba

PONERSE DE PIE:

- Qué es: El cachorro se sienta sobre las patas traseras, pero con las patas delanteras en el aire.
- Cómo se hace: Mientras tu perrito está **a cuatro patas, acaricia su cabeza y traza una línea con el**








puntero hacia arriba.
- Comandos recomendados: Sube / De pie / Up / Stand Up

BAILAR:
- Qué es: El cachorro se apoya sobre sus patas traseras y da botecitos.
- Cómo se hace: **Mantén a tu perro de pie y cógele una pata delantera y levántala un poco más.**
- Comandos recomendados: Baila / Bota / Dance

ESTORNUDAR:
- Qué es: El perrito estornuda. A veces, en vez de estornudar, hace el gesto de morder el aire [21].
- Cómo se hace: **Toca con el puntero la naricilla de tu mascota.**
- Comandos recomendados: Estornuda / Muerde / Achís / Achús

RASCARSE:
- Qué es: El cachorro levanta una pata y se rasca detrás de la oreja.
- Cómo se hace: **Agarra una de las orejas de tu perro mientras está sentado**, pero no hace falta que estires de ella, no seas bruto.
- Comandos recomendados: Rasca / Ráscate / Oreja / Pica

Falta de confianza.
Puede que tu mascota no haga algunos trucos nada más empezar a jugar con él. Eso es porque aún no está muy acostumbrado a ti. Con el paso del tiempo, te cogerá cariño, se sentirá a gusto contigo y hará todos los trucos sin problemas [22].

Trucos avanzados
Para conseguir un truco avanzado debes **combinar trucos básicos.** Ordena a tu perrito que haga el primer truco. Después, mientras lo está haciendo, ordénale que haga el segundo. Probablemente, las primeras veces hará los dos trucos por separado, pero, si está bien entrenado, empezará a hacer los trucos avanzados tras unos intentos.

SALTAR HACIA ATRÁS:
- Necesitas: Sentarse y Saltar
- Qué es: Tu perrito se sienta y da un salto hacia atrás.
- Cómo se hace: **Haz que el perro se siente y luego dile que salte.**
- Comandos recomendados: Atrás / Ale Hoop / Hoop

HACER "BREAKDANCE":
- Necesitas: Darse la vuelta y Girar
- Qué es: Tu perro se pone panza arriba y da vueltas sobre su lomo.
- Cómo se hace: Primero dale la orden de **que se dé la vuelta y en esta posición, dile que gire.**
- Comandos recomendados: Rap / Break / Breakdance

ROTAR:
- Necesitas: Ponerse de pie y Girar.
- Qué es: El perro se levanta y empieza a dar vueltas.
- Cómo se hace: **Mantén al perrito de pie y dale la orden de girar.**
- Comandos recomendados: Rota / Mareo / Girar

BRINCAR:
- Necesitas: Bailar y Saltar
- Qué es: Tu cachorro se levanta como si fuera a bailar, pero en vez de eso se pone a dar saltitos sobre sus patas traseras.
- Cómo se hace: **Mantén a tu perro bailando y después dile que salte.**
- Comandos recomendados: Brinca / Hoop / Saltitos

DAR UNA VOLTERETA
- Trucos necesarios: Tumbarse y Ponerse de pie
- Qué es: Tu perrito da una voltereta como todo un acróbata
- Cómo se hace: Mantén a tu perro **tumbado, luego dale la orden de que se ponga en pie.**
- Comandos recomendados: Looping / Voltereta / Voltea

REINCORPORARSE
- Necesitas: Darse la vuelta y Saltar
- Qué es: Tu perrito se pone con las patitas hacia arriba. Después, impulsándose con la espalda se reincorpora sobre sus patas.
- Cómo se hace: Ordénale **que se dé la vuelta y dile que salte.**
- Comandos recomendados: Arriba / Levántate / Recover

Trucos secretos
Los trucos secretos **son los que realiza tu mascota aleatoriamente mientras está en la pantalla superior** de la DS. Aquí no puedes intervenir tú, ni con el puntero ni con órdenes de voz, simplemente fíjate en todo lo que hace tu perrito. Cuando realice un movimiento que pueda aprender aparecerá el icono de la bombillita. Tócalo como siempre y di una palabra. Puede llevarte bastante tiempo enseñarle estos trucos, pues depende de lo que haga el cachorro.

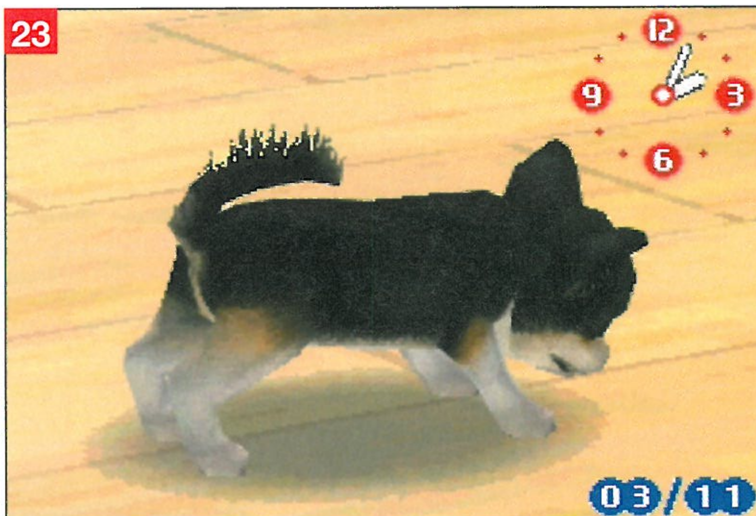
ESCARBAR
- Qué es: El perrito se pone a escarbar en el suelo como si estuviera removiendo tierra.

DESBLOQUEA LAS RAZAS
Puedes coleccionar las razas de todas las versiones conectándote con otros jugones a través del Modo Guau, o reuniendo puntos de entrenador.



Nintendogs Chihuahua y compañía:
- Pinscher Miniatura: 2.000 PE
- Husky Siberiano: 4.000 PE
- Caniche Toy: 8.000 PE
- Golden Retriever: 10.000 PE
- Schnauzer Miniatura: 14.000 PE
- Beagle: 16.000 PE
- Welsh Corgi Pembroke: 20.000 PE
- Shih Tzu: 22.000 PE
- Shiba: 30.000 PE
- Carlino: 35.000 PE
- Labrador: 45.000 PE
- Teckel Miniatura: 50.000 PE




23

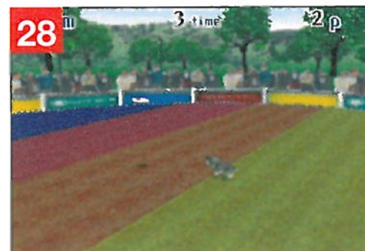

26


24



25


27


28

DESBLOQUEA LAS RAZAS

Las razas que puedes desbloquear sumando puntos de entrenador en la versión Teckel y compañía son:



Nintendogs Teckel y compañía:

- Terrier de Yorkshire: 2.000 PE
- Shiba: 4.000 PE
- Cavalier K.C. Spaniel: 8.000 PE
- Welsh Corgi Pembroke: 10.000 PE
- Pastor de Shetland: 14.000 PE
- Schnauzer Miniatura: 16.000 PE
- Bóxer: 20.000 PE
- Caniche Toy: 22.000 PE
- Pastor Alemán: 30.000 PE
- Pinscher Miniatura: 35.000 PE
- Labrador: 45.000 PE
- Chihuahua: 50.000 PE



- Comandos recomendados: Escarva / Excava / Dig

OLFATEAR
- Qué es: El cachorro olfatea el suelo como si estuviera buscando algo.
- Comandos recomendados: Busca / Huele / Olfatea [23]

SACUDIRSE
- Qué es: El perro empieza a sacudir todo su cuerpo, como si estuviera secándose tras caer al agua.
- Comandos recomendados: Sacude / Shake / Agita / Mueve

AULLAR
- Qué es: Ocasionalmente se puede escuchar una sirena pasar cerca de tu casa. Tu perrito aullará cuando la oiga. Este es el truco secreto más complicado de conseguir, te puede llevar un montón de días que tu cachorro consiga aprenderlo.
- Comandos recomendados: Aúlla / Habla / Grita

BOSTEZAR
- Qué es: Tu perrito bosteza. Y si es algo vaguete, seguro que lo hace muy a menudo.
- Comandos recomendados: Bosteza / Sueño / Boca

Cantar

Existe un truco especial que además es posible personalizar. Se trata del truco de cantar. Para conseguir que tu perro lo haga, **primero debes tener el teclado musical. Toca una melodía en el teclado mientras tu cachorro está al lado ladrando.** Haz un "zoom" sobre el perrito que quieres que aprenda la canción. Después toca la melodía (con un máximo de 15 notas) y espera a que aparezca el icono de la bombillita. **Tócalo con el puntero y di el comando.** Hazlo unas cuantas veces y tendrás un perro capaz de ladrar una canción. Los comandos recomendados son: Canta / Ladra.

CONCURSOS

Hay tres tipos de concurso: de disco, de agilidad y de obediencia. Cada concurso tiene cinco niveles de dificultad diferentes. Aquí te vamos a dar unos cuantos consejos para que tu perrito arrase en todos ellos.

! Con la tripita llena. *Aparte de entrenar a tu mascota, no te olvides de darle de comer y de beber antes de participar en cualquier concurso [24]. Si tiene hambre o sed, no hará un buen papel.*

¡A por el disco!

EL ENTRENAMIENTO
Entrenar para las competiciones de disco es fácil. Primero **compra un disco** [25], después, cuando saques al perrito a pasear, ve al parque (también puedes jugar con el disco en casa [26], pero no hay espacio para entrenar bien). Asegúrate de que vas a un parque sin otros perros, ya que molestan a la hora de entrenar. Una vez allí, **coge el disco con el puntero, sujétalo pegado a la parte inferior de la pantalla, arrástralo rápidamente hacia arriba y suéltalo.** Si lo haces bien, el disco volará un rato y tu perro irá a por él. **Cuando lo coja, llámalo**, bien por su nombre o bien **dando toques en la pantalla** (esto último es más recomendable). Cuando venga, **acarícialo y saldrán unos destellos, quítale el disco de la boca y sigue practicando.** Poco a poco, tu perro correrá más, cogerá más veces el disco, saltará más a menudo para atraparlo, volverá sin que le llames y lo soltará al instante, sin pelear por él [27].

EL ESTADIO
El estadio está dividido en franjas de colores [28]. Cada franja vale unos puntos. **Intenta que tu perro coja el disco en la franja más lejana posible.** Si además pilla el disco al vuelo consigue 1 punto extra [29].

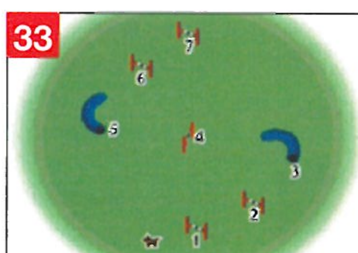
CONSEJOS
- En las competiciones de disco sólo tienes **60 segundos** para obtener los puntos que puedas, así que no pierdas el tiempo acariciando a tu perro cuando te traiga el disco.
- Si el cachorro no vuelve sólo después de coger el disco, empieza a dar **toquecitos en la pantalla táctil** en cuanto veas que lo atrapa.
- Si el disco está en el aire cuando el tiempo llega a cero, los puntos de ese lanzamiento contarán. Así que ya sabes, **lanza el disco aunque sólo quede un segundo.**
- **Algunas veces, conseguir puntos bajos es buena idea.** Por ejemplo, tienes poco tiempo y necesitas 12 puntos Si lanzas el disco a la franja azul para obtener 10 puntos,













al perro no le dará tiempo a volver para un último lanzamiento. En cambio, sí que te dará tiempo a conseguir 6 puntos dos veces.

¡Eso es agilidad!

EL ENTRENAMIENTO

Durante los paseos, ve al gimnasio de la ciudad. Es un **circuito de obstáculos en el que indicarás a tu cachorro el camino dando golpecitos con el puntero.** Si das toques sobre un obstáculo, el perro se acercará a él e intentará superarlo **[30]**. Al principio no lo hará bien, pero a base de insistir se hará un experto. Entrema aquí cada vez que vayas a entrar en las pruebas de agilidad.

EL ESTADIO

El estadio es un circuito muy similar al gimnasio, salvo que aquí **debes superar los obstáculos en un orden determinado.** Si cometes un error te penalizan con -5 puntos. El vencedor es el perrito que termine el circuito en menos tiempo y con menos errores. Los obstáculos son los siguientes:

- Vallas: Tu cachorro debe saltarlas. Para ello **da toquecitos sobre la valla, el perro se acercará e intentará saltarla.** Al principio tendrá problemas, pero al poco tiempo las saltará como un campeón. **Es importante que el perro se dirija en línea recta hacia la valla; si salta desde un mal ángulo, fallará el obstáculo [31].**
- Tubos: Son los obstáculos más fáciles de superar **[32]**. Largos y curvados. **Llévale a un extremo para que entre y guíale fijándote en la flechita que aparece.**
- Balancines: **Lleva a tu perrito hasta el extremo que toca el suelo y ve guiándole por el tablón dando toquecitos con el puntero.** Al principio el perro andará por el tablón lentamente, pero al final lo hará corriendo y saltará del columpio antes de que el balancín toque el suelo. Para que no cometa este error, **toca con el puntero (sin levantarlo) detrás de tu mascota antes de que baje del balancín.** Así el perrito se quedará totalmente quieto. Cuando el extremo que estaba en el aire toque el suelo, levanta el puntero y empieza a dar toquecitos otra vez delante de él.
- Vallas dobles: Igual que las vallas normales, sólo que son dos juntas.
- Eslalon: Es una línea de postes entre los que tu cachorro debe pasar haciendo zigzag. La marca que aparece cuando te acercas a una línea de postes indica el lugar por el que debes empezar el eslalon. Si lo haces por otro lado, contará como error. Después, **ve punteando en zigzag para que tu mascota te siga.** Cuando tu perrito esté muy entrenado hará el eslalon a toda velocidad y casi solo.

CONSEJOS

- Sin quitarle ojo a la pantalla táctil, **presta atención a la pantalla superior.** Ahí verás un mapa del circuito que te indica el orden en que debes superar los obstáculos **[33]**. Pierdes puntos si no pasas los obstáculos en el orden correcto.
- Es mucho **mejor ser algo lento y no cometer errores** que rapidísimo pero perder un montón de puntos.
- No te desesperes si cometes algún error. Aunque no alcances el primer puesto, aún puedes quedar segundo o tercero. En estos puestos también ganas eurillos y además, no bajas de categoría.

¡Hazme caso!

EL ENTRENAMIENTO

Para el concurso de obediencia, has de entrenar en casa, donde enseñas al perrito todos los trucos que puedas. **Al principio bastará con que los haga, pero luego debe aprender a mantenerse realizándolos.**

EL ESTADIO

Escucha a los comentaristas: ellos te dicen qué trucos hacer y, además, te dan la puntuación de cada ejercicio. Hay varias secciones en cada nivel de dificultad. La mejor es la sección libre. Aquí puedes hacer todos los trucos que quieras para impresionar al jurado **[34]**.

CONSEJOS

- Cuando entrenes a un cachorro manda a los demás al hotel y céntrate en él. Así los otros no molestarán poniéndose en medio.
- También en el entrenamiento, cuando tu perro haga bien un truco, **acarícialo hasta que salgan unos destellos.** Si aparece un hueso amarillo, cógelo y dáselo a comer.
- Si tu perrito no responde bien a un truco, no te preocupes. Puedes hacer que lo olvide y enseñárselo de nuevo usando otra palabra.
- **Aprovecha las secciones libres de los concursos para lucirte y sacar muchos puntos.** Todos los perros saben sentarse, pero ¿cuántos dan volteretas o bailan break?

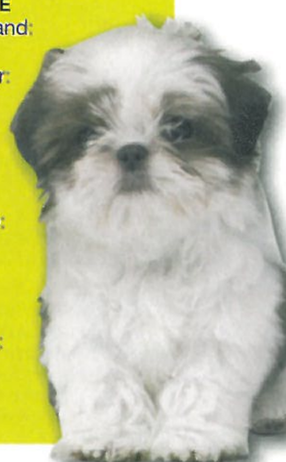
DESBLOQUEA LAS RAZAS

Las razas que puedes desbloquear sumando puntos de entrenador en la versión Labrador y compañía son:



Nintendogs Labrador y compañía:

- Carlino: 2.000 PE
- Pastor Alemán: 4.000 PE
- Shih Tzu: 8.000 PE
- Bóxer: 10.000 PE
- Beagle: 14.000 PE
- Pastor de Shetland: 16.000 PE
- Golden Retriever: Llega hasta los 20.000 PE
- Cavalier K.C. Spaniel : 22.000 PE
- Husky Siberiano: 30.000 PE
- Terrier de Yorkshire: 35.000 PE
- Teckel Miniatura: 45.000 PE
- Chihuahua: 50.000 PE





LOS MEJORES TRUCOS

Descubre todos los secretos y trucos que puedes sacar con la doble pantalla y la táctil en tu DS.

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":
- Llega al final de la aventura una vez y juega de nuevo sobre la misma partida salvada.

Carta secreta:
- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta.

Las Tarjetas DAS:
- **DAS 00**: Búscala junto a varios libros en la caseta del guarda.
- **DAS 01**: En la habitación del mayordomo, junto al cuaderno en la mesa.
- **DAS 02**: En la mesa al fondo del estudio de pintura.
- **DAS 901**: En uno de los cajones sobre la mesa de la habitación del mayordomo.
- **DAS 902**: En la cómoda de la derecha de la sala de música.
- **DAS 903**: Dentro de un cajón del escritorio en la habitación de Franny.
- **DAS 904**: En un armario de la habitación de matrimonio.
- **DAS 905**: En el aparador a la izquierda del fregadero de la cocina.
- **DAS 906**: En la estantería de la habitación de Lawrence.
- **DAS 907**: En la estantería de la entrada al laboratorio.
- **DAS 908**: En los archivadores del laboratorio.
- **DAS 991**: Toca la imagen de Sayoko en la foto de la mesa del laboratorio.
- **DAS 992**: En el oso de peluche del laboratorio. Debes mirarlo una vez y después volver al peluche cuando Ashley haya mirado la foto del escritorio.



BOMBERMAN DS

Bomba peligrosa:
Practica tu inglés... sí, sí, en serio. Porque para este truco hay que usar el micro de tu DS. Juega en el Modo Batalla y conviértete en un Revenge Bomber. Entonces grita, chilla, o di sin más "Dangerous Bomb" en el micro. Si lo has hecho bien, tendrás unas bombas bien chulas.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training del Campaing Mode. El decorado que saques será como el del Entrenamiento Virtual que superes, pero para varios jugadores:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5.

Personajes:
Consigue todo el abanico de personajes del modo multijugador:
- **Goldeneye:** Termina el juego en modo fácil.
- **Oddjob:** Completa la misión 1 en modo difícil.
- **Goldfinger:** Completa la misión 2 en modo normal.
- **Xenia Onatopp:** Termina la misión 4 en modo normal.
- **Dr. No:** Dale duro y completa la misión 5 en modo difícil.
- **Scaramanga:** Acaba el Virtual Training 1 en modo normal.
- **Pussy Galore:** Termina el Virtual Training 4 en modo normal.

Armas:
¡Por fin todo un arsenal en tus manos! Aunque antes de disfrutarlo, tendrás que completar los siguientes niveles:
- **Venom 200 ml:** Termina Auric Enterprises en modo normal.
- **Golden Gun:** Acaba el Virtual Training 1 en modo difícil.
- **Detonador MK2:** Termina el Virtual Training 2 en modo difícil.
- **Omen XR:** Supera la misión 6 al completo en modo difícil.

Otras Cositas:
Aquí tienes la lista de todos los secretillos ocultos de este juego. A partir de ahora, el agente secreto ya no será un misterio para ti:
- **Habilidad de cortar:** La conseguirás terminando la primera misión.
- **Escudo de polaridad:** Completa el Virtual Training 3 y será tuyo.
- **Modo "Sólo se vive una vez":** Completa el juego enterito en el nivel difícil. Como debe ser.
- **Campo magnético:** Supera el Virtual Training 5.
- **Escudo de polaridad:** Completar el Virtual Training 3.





PAC-PIX

Desbloqueables:
- **Dibujo Flecha:** Termina el nivel 4.
- **Dibujo Bomba:** Completa el nivel 8.
- **Libro 2:** Acábate el juego campeón.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.

Dibujos Ocultos:
- **Escobilla:** Dibuja alrededor del borde de toda la pantalla y aparecerá. Pero ojito, sólo funciona en el modo Sketch Book.
- **Cerezas extra:** En el modo Galería puedes dibujar dos cerezas. Si lo haces empezando por los círculos, se volverán rojas.
- **Mariposa:** Pinta un 8 tumbado en el modo Sketch Book.
- **Nube:** Dibuja una nube de un trazo en el modo Sketch Book. Si lo consigues, entonces ¡se pone a llover!
- **Serpiente:** Traza una serpiente en el modo Galería y se volverá verde. Pero ojito, tienes que hacer una "M"y "W" de izquierda a derecha.

POKéMON DASH

Desbloqueables:
- **Modo Experto y Modo Especial:** Termina el modo Novato.
- **Modo Campeón:** Completa el modo Experto.
- **Pistas Nuevas:** Por cada cartucho de la saga Pokémon de GBA que metas en tu DS, obtendrás una pista nueva y diferente.
- **Pista Harder GP:** Completa el GP normal.
- **Modo Time Attack:** Gana la primera copa del Modo GP y abrirás el contrarreloj.
- **Trofeo Brillante:** No te retires en ninguna carrera de una copa.

ULTIMATE SPIDERMAN

Niveles ocultos:
Para desbloquear los niveles 7-2 y 7-3 tendrás que conseguir 64 y 127 gemas respectivamente, es decir, 64 para el 7-2 y 127 para el 7-3. Si no, no podrás acceder a estos niveles, suerte.

YU-GI-OH NIGHTMARE TROUBADOUR

Cartas Dios
Tras ganar el Torneo Expertos y conseguir el **trofeo "El Rey de los Juegos"**, busca a **Ishizu en la Zona Oeste** de la ciudad. Cuando la encuentres, te instará a **luchar contra Kaiba** en singular duelo. Tú dile que sí, que vale, que "mu bien", e intenta ganar. Si lo consigues, te dará una Carta Dios. Si eliges **Sabiduría** conseguirás a **Slifer, el Dragón Volador,** y si eliges **Poder,** te harás con **Obelisk, el Atormentador.**

Consigue la carta Dios Ra:
Debes avanzar en el juego hasta conseguir **luchar contra Marik.** Después de muchos duelos, y si tienes a Slifer o Obelisk en tu mazo, te ofrecerá **cambiar su carta Dios más guachis: el dios egipcio Ra.**

PAC 'N ROLL



Niveles ocultos:
Para desbloquear los niveles 7-2 y 7-3 tendrás que conseguir 64 y 127 gemas respectivamente. Es decir, 64 gemas para desbloquear el nivel 7-2 y 127 gemas para desbloquear el nivel 7-3. Es la única manera de acceder a estos niveles, así que... ¡pilla el puntero y a rular la bolilla!



¡¡Los últimos lanzamientos, super ofertas y packs especiales, eventos y muchas cosas más en todas las consolas!!

en TOYS R US

GAME BOY ADVANCE

2x1



Desde

19,99 euros/ud

A elegir entre más de 10 títulos



NINTENDO DS™











Pack Nintendo DS

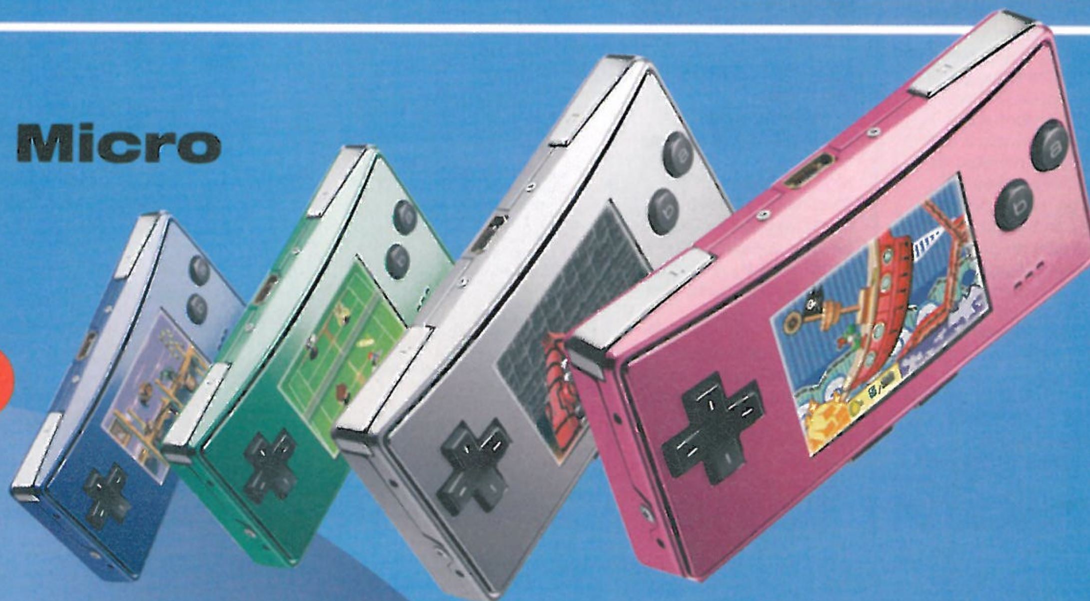
+ Mario 64
+ Mario Kart

169,99 euros

Game Boy Micro

Azul,
Verde,
Silver
y Rosa

99,99 euros



http://multimedia.toysrus.es

Ofertas válidas hasta el 5 de enero de 2006



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Minijuegos y fotos:

- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbums de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas en cada nivel.



DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:

- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y dos **minijuegos nuevos.**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquier personaje.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test.**
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encuéntralos y podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que quieras.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:

Con algunos luchadores puedes librar un **combate final secreto** después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.

FIRE EMBLEM 2: THE SACRED STONES

Alistar personajes

Para conseguir que un personaje se te una, tienes que acercarte con un personaje tuyo y hablar con él siguiendo nuestras indicaciones:

- **Amelia:** capítulo 9 habla con ella con Efrain o Franz.
- **Cormag:** capítulo 10 habla con él con Duessel
- **L'arachel:** capítulo 11 habla con él con Efrain
- **Dozla:** capítulo 11 habla con él con L'arachel.
- **Ewan:** capítulo 12 ve a la casa que esta más al sur y habla con él.
- **Marisa:** capítulo 12 habla con ella con Ewan.
- **Eirika:** capítulo 15 habla con ella en el turno tres
- **Innes:** capítulo 15 habla con ella en tres turnos o menos.
- **Syrene:** capítulo 17 habla con ella con Innes.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku

Completa el modo historia al menos una vez con Sora.

Modo versus

Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación

- **Completa el nivel Monstruo:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.

MARIO POWER TENNIS

Personajes ocultos:

Para desbloquear a cualquier personaje como bowser o DK tienes que ganarle un partido en el torneo Peach en dobles o individual, como prefieras.



MEGAMAN ZERO 4

Carga instantánea:

Para ejecutar bien este truco has de tener en cuenta que:

- Estas combinaciones se hacen **en medio del juego,** en plena partida.
- Cuando pone "adelante" será derecha si Mega Man mira a la derecha, o izquierda si mira a la izquierda. Y **el "disparo" sera la tecla que tengas asignada,** dependiendo de tu configuración del control.
- Estos trucos solo tendrán efecto si llevas puesto **el traje normal de Mega Man.**
- **Carga de propulsores.** Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo.
- **Carga de Blaster (diagonal abajo).** Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo.
- **Carga de Blaster (adelante).**Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante, disparo.
- **Carga de Blaster (diagonal arriba).** Diagonal abajo-adelante, adelante, diagonal arriba-adelante, disparo.
- **Carga del gancho.** Adelante, diagonal arriba-adelante, arriba, disparo.
- **Carga de sable (disparo con el sable).** Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, disparo.

ULTIMATE SPIDERMAN

Modo challenger:

Completa el juego al menos una vez. El porcentaje que tengas completo del juego no es importante, basta con llegar al final y salvar. Ahora cuando empieces un nuevo juego podrás jugar en modo challenger.

YU-GI-OH DESTINY BOARD TRAVELER

Personajes ocultos:

En la pantalla de título, pulsa los botones en el orden indicado para desbloquear cada uno de los personajes ocultos:

- **Grandpa:** L, derecha + B, derecha, B, R, izquierda, abajo, A.
- **Kaibaman:** Abajo, B, izquierda, derecha, derecha, R, arriba + R, A.
- **Yami Bakura:** L, abajo, derecha, izquierda + B, R, abajo, abajo, A.
- **Yami Yugi:** R, izquierda, B, derecha, arriba + R, derecha, abajo, A.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Esmeralda (GBC)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon XD: Tempestad Oscura (NGC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Donkey Kong Country 3
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Geist
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Another Code
- Mr. Driller
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Desbloqueables

- **Badtz-Maru:** en la pantalla 14, consigue las 3 llaves del mapa. Cuando tengas la azul, vuelve dos habitaciones atrás y abre la puerta de la derecha.
- **Block Kitty:** completa la pantalla 14.
- **Daniel:** en la pantalla 13, abre las dos puertas primeras. Luego ve a la tercera habitación a la izquierda y golpea todas las cajas. En una de ellas te espera Daniel.
- **Keroppi:** en la pantalla 2, después de pasar por el puente, salta sobre unos bloques de hierro y luego sobre un tejado. Allí arriba está Keroppi.
- **Kiki:** en la pantalla 5, después de romper la segunda tanda de barriles, entra por la nueva puerta que apareció a la derecha. Sigue por la derecha y en las vías de un tren podrás rescatar a Kiki.
- **Kurin:** en la pantalla 10, en el aparcamiento, rompe la caja azul antes de salir corriendo. Luego tírate por el agujero y pilla a Kurin.
- **Lala:** en la pantalla 4, encuentra la llave amarilla dentro de un bloque azul que verás tras la puerta rosa. Con ella podrás abrir la puerta amarilla para salvar a Lala.



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

Personajes y trucos que puedes pillar en el Banco:

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estr.
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estr.
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estr.
- Pulla Wario: 10 estrellas



SONIC GEMS COLLECTION

Códigos:

Introducelos en la pantalla inicial de Sonic CD.

- Derecha, derecha, arriba, arriba, abajo, A. Muestra los High Scores.
- Abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Abre el "sound test".
- Arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, A. Permite elegir pantalla.

ENCUESTA

REGALAMOS 1 PAK NINTENDOGS



Participa en nuestra encuesta y llévate un alucinante pak compuesto por consola Nintendo DS + juego Nintendogs.

Envía un **SMS** desde tu móvil al **número 5354**. Pon la clave **ENCUESTANT157** y a continuación escribe las respuestas.

Recuerda que puedes contestar con más de una respuesta (por ejemplo, si vas a comprarte más de una consola, ponlas todas). Al final escribe **tus datos personales y tu edad.**
Ejemplo: 1 a b 2 c d i Paco Perez C Tudela 4 Madrid 13 años

BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **14 de diciembre de 2005**.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable Axel Springer. S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

REVISTA OFICIAL



PREGUNTAS

¿Tienes cinco minutos? Es lo único que necesitas para responder a estas dos sencillas preguntas. Con ellas queremos conocerte un poco mejor para hacer una revista aún más chula. Participa con tu móvil y podrás llevarte un superpremio.

1. ¿Qué consola o consolas tienes?

a. GameCube
b. Game Boy Advance SP
c. Nintendo DS
d. Game Boy Micro

2. ¿Cuál de estas consolas piensas comprarte en los próximos 6 meses?

a. GameCube
b. Game Boy Micro
c. Game Boy Advance SP
d. Nintendo DS
e. PlayStation 2
f. PSP
g. XBOX 360
h. Nintendo Revolution
i. Ninguna

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

JUEGOS DE PELÍCULA

Hola NA. Soy un gran fan del cine y me gustaría saber qué juegos de películas se están desarrollando para Nintendo.
Juanma- E-mail.

NA. Vas a tener un 2006 de cine, Juanma, no lo dudes. Fíjate todas las cosas que han pasado y que vas a notar muy pronto. Para empezar 2K Games, sello de Take Two Interactive, ha firmado un acuerdo con Sony Pictures para publicar **El Código Da Vinci**, la película que dirige Ron Howard, basada en el libro de Dan Brown. Las distintas versiones están en fase de desarrollo y se estrenarán en mayo de 2006, coincidiendo con la película. Incluirá grandes dosis de acción y suspense para jugadores de todo tipo. Por otro lado EA y Spielberg se han unido para crear tres nuevas franquicias originales en el estudio de EA en Los Angeles. Spielberg trabajará en el guión, diseño y visualización de los juegos, y los chicos de EA (que han trabajado en éxitos de la talla de Medal of Honor y El Señor de los Anillos) pondrán todo lo demás. Y por último, EA, Warner y DC Comics acaban de anunciar **Superman Returns**, el juego. La idea es que se estrene en junio, coincidiendo con la nueva película, y dicen sus creadores que vamos a experimentar la sensación real de volar con el superhéroe más legendario de todos.



ANUNCIOS DE REVOLUTION

Chavales, ¿cómo estáis? Felicidades por la revista... pero hace mucho que no se dice nada de los juegos de Revolution. ¿Qué hay confirmado?
Alex. E-mail

NA. Excelentes noticias, colega.

LA IMAGEN



LA PRESENTACIÓN DE NINTENDOGS en Inglaterra congregó a un gran número de famosos... y a sus perros. Hemos elegido a los segundos para salir en la imagen del mes. Porque la cosa va de perros, claro, y porque son muy guapos, ¿no os parece? ¡Y encima VIPS!

LA CARTA DEL MES

ZELDA SIGUE ADELANTE

Hola amigos. ¿Me podéis explicar qué ha pasado con Zelda de GameCube? Se esperaba para noviembre, y ahora no sé ni cuando estará listo.
Víctor Juan. Barcelona.

NA Tranquilo, Víctor. También nosotros nos llevamos un disgusto cuando Nintendo anunció de golpe y porrazo que Zelda Twilight Princess se retrasaba hasta el año que viene. Pero ahora, más calmados, entendemos las razones de Miyamoto. Necesita más tiempo para darle a Zelda la profundidad y el nivel gráfico que un título de sus características debe mostrar. Lo que pasa es que nos imaginábamos que el juego podría estar listo antes de marzo de 2006 y mucho nos tememos que no va a ser así. Tenemos en nuestras manos la lista provisional de lanzamientos para el primer trimestre del año que viene, y no hay nada del juego de Link. Sin embargo, hace poco estuvimos charlando con Jim Merrick, director de marketing de Nintendo Europa, y nos aseguró que Twilight Princess sigue adelante para GameCube... y que también está en marcha una versión para Revolution. Dadas las buenas noticias, no nos importa esperar un poquito más.



Hace poco pudimos charlar con Jim Merrick, director de marketing de Nintendo Europa, que nos confirmó un nuevo Mario y un Zelda para Revolution. Además nos hemos enterado de que Hideo Kojima, uno de los creadores japoneses más célebres, se va a meter de cabeza en Revolution con la serie Metal Gear.

RESIDENT EVIL

Qué pasa Neng!!! Escribo para que me soltéis todas las novedades sobre el nuevo Resident Evil de DS. ¡Qué impaciencia!
Charlie Bazán. San José

NA. Qué pasa Neng! Biohazard: Deadly Silence está previsto en Japón para el 19 de enero. Tendrá la intro del juego original, con actores reales. El control ha sido actualizado y mejorado desde las últimas versiones. Además contará con un modo rebirth en el que la localización de ítems y enemigos será aleatoria. Tendrá modo 4 cooperativo y competitivo. Y un modo clásico con los ángulos de cámara y los controles de la versión original. ¡Estamos deseando jugarlo!



El nuevo Resident Evil para DS estará en Japón el 19 de enero y vendrá cargado de sopresas de todo tipo.

NARUTO

Saludos NA. Tíos, ¿qué pasa con Naruto, para cuándo podremos jugar con él por aquí?
El chaval. E-mail

NA. Pues el primer paso está dado. La compañía americana D3 y la japonesa Tomy Corporation han firmado un acuerdo para lanzar cuatro juegos de Naruto en Estados Unidos. Hablamos de las dos entregas para GameCube de Naruto Clash of Ninja, de Naruto Ninja Council para GBA y de otro título más del héroe manga para la portátil. De ahí podría saltar en breve a Europa, porque ya sabéis que los juegos de este chaval arrasan en Japón. Allí saldrá en breve, el 31 de diciembre, la cuarta entrega de Clash of Ninja para la CUBE. Los nintenderos estamos de suerte.


Naruto 4 estará a la venta en Japón a finales de año en GC. Con suerte, pronto lo veremos por aquí.

MARIO TAMBIÉN JUGARÁ AL BASKET

Qué tal, chicos de NA? He oído que Mario jugará a basket en Nintendo DS. ¿Me lo podéis confirmar?. Si es así ¿cuándo llegará a Europa?
Loren Paz. Barcelona

NA. Sí Loren, entre los sorprendentes juegos que nos llegarán a Nintendo DS para el año que viene estará la nueva aventura deportiva de Mario. Esta vez ha trasladado sus supergolpes de tenis y supertrallazos de fútbol a una cancha de basket. Por lo que hemos podido ver en las imágenes, compartirá el juego con sus colegas más queridos. Y por la pinta que tienen esas moneditas en la cancha, seguro que estará plagado de detalles estilo fontanero. Que sepas que estará listo en Japón a primeros del año que viene; aquí aún no hay fecha. Así que apostaremos por septiembre de 2006.



El nuevo basket de Mario promete tratamiento arcade y diversión a tope. ¡¡La MARIONBA en tu DS!!


Los Sims 2 llegarán a DS con historias más originales que nunca y un uso a tope de la doble pantalla.

¡QUIERO TENIS!

Al habla un tenista portátil con ganas de darle a la raqueta. ¿Qué juegos hay o van a salir? Muchas gracias, seguid así.
Rober. E-mail

NA. ¡Vas a emular a Rafa Nadal en muchos jueguecitos, chaval! Para empezar acaba de salir Mario Power Tennis para GBA, que es una pasada de imaginación y jugabilidad. Tiene RPG, tenis del bueno y un montón de detalles superoriginales. Pero además el año que viene Take2 lanzará el flipante Top Spin 2 tanto en GBA como en DS. Será un tenis realista en el que viviremos las experiencias de un tenista profesional. Habrá 16 jugadores reales, entre ellos Coria, Moyá, Federer, las Williams o Sharapova (umm! menudo bombón). Podremos personalizar a nuestro jugador a tope, y realizar con él los golpes más increíbles, potenciados por el entrenamiento personalizado.

NOVEDADES DE GC

Hola NA. Quería saber qué nuevos juegos de GameCube saldrán durante el 2006.
Alma Sánchez. Madrid

NA. Uy, de eso sabemos mucho. A ver, para empezar, ¿qué te parece un Mario Party 7, con seis nuevos tableros, dos nuevos personajes (Birdo y Dry Bones), y 86 nuevos minijuegos (muchos de ellos con micrófono)? Toma nota y díselo a tus mejores amigos, porque habrá un modo para 8 de partirse de risa. Sale a finales de enero. Además tendremos un Pac-Man World 3 en febrero, un nuevo Harvest Moon titulado Magical Melody, con estreno en marzo, y un FIFA Street 2 entre otras cositas interesantes.

MARIO BROS EN DS

Soy un gran fan de Mario. Sé que pronto tendrá una aventura nueva en DS. ¿Qué sabéis de este nuevo juego?, ¿cuándo estaría listo?
Diego. E-mail

EL ARTISTA DEL MES



Diego Cambre García nos envía este superdibujo desde **A Coruña.** Como estamos todos impaciente con el nuevo Zelda, qué mejor que regalarnos los ojos con obras de arte como éstas. Tu estilo, Diego, se merece un Mario Kart para DS.

¡Mario Kart DS para ti! ¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



P+R
(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿QUÉ HA PASADO CON «WARIO WARE TWISTED», HA DESAPARECIDO?
Tranquilidad; «Wario Ware Twisted» ha vuelto a las listas de lanzamiento para Game Boy Advance. Está previsto para el 24 de febrero de 2006.

¿LA VERSIÓN DE CUBE DE «CRÓNICAS DE NARNIA» LLEGARÁ A SALIR?
Nosotros apostamos a que estará lista esta primavera. De momento ya están casi aquí las de Game Boy y Nintendo DS.

¿SQUARE-ENIX VA A SEGUIR SACANDO «FINAL FANTASY» EN NINTENDO?
Desde luego que sí. Fíjate, hay un «Final Fantasy IV» preparado para Game Boy Advance a principios de 2006.

¡CÓMO MOLAN LOS ANUNCIOS DE ESTOPA CON LA DS! ¿HABRÁ MÁS?
Claro, Nintendo está haciendo nuevos spots para sus últimos juegos con el dúo de Cornellá. Y además hay una sorpresa que no os podéis perder. Sólo podemos contaros que está en el nuevo vídeo del grupo...

NA. El nuevo Super Mario de DS se basará en el legendario plataformas para la NES, pero traerá un montón de novedades. En la pantalla superior seguiremos la acción bajo unos gráficos en 3D, y ahí tendremos que poner nuestra atención para conseguir monedas y evitar el contacto con tortugas o los champiñoncillos. Para hacernos más grandes o disparar bolas de fuego, habrá que tocar las setas o flores con el dedo para que haga efecto. Pero el juego no será solo el clásico en 3D y a doble pantalla, además ofrecerá nuevas situaciones como manejar un Mario gigante o ejecutar nuevos movimientos. Lo tendremos en primavera.


El nuevo Mario Bros para DS dejará encantados a los fans del fontanero, que esperan sorpresas a tutiplen.

Sonic y sus amigos preparan la **carrera más cañera.**



- GAMECUBE
- 2006
- SEGA
- CARRERAS

SONIC RIDERS

Sonic y su banda siguen con ganas de marcha. No contento con reestrenar «Sonic R» para CUBE, el erizo azulón traerá un nuevo juego de carreras de esos que no os podéis perder. La historia es bien sencilla: el Dr. Eggman ha prometido regalar una Gema Caos muy especial al ganador de este concurso mundial de carreras. Así que... ¡todos a correr! Pero lo mejor es que la competición se desarrollará pilotando unas tablas parecidas a las de snowboard pero... ¡voladoras! ¡Menudas tardes vamos a pasar a toda velocidad!



¡Aire! *En estas carreras ni aceleraréis ni frenaréis. Lo que tendremos que hacer es recargar el turbo cogiendo aire, anillos o haciendo saltos con la tabla.*



Cuidado... ¡turbulencias! *Conocer los circuitos será fundamental para poder pillar todas las corrientes de aire que podáis. Como veis, esta carrera será toda un locura.*



La Cuadrilla. *Como era de esperar Sonic no estará sólo en esta competición. Knucles, Jet, Webb o Storm serán algunos de los corredores invitados.*



¡Vaya carro! *Las tablas de los corredores serán impresionantes. Las habrá de todos los tipos y colores y cada una tendrá características diferentes.*



¡A por todas! *Habrá que correr mucho. Pero también podremos ganar puestos a base de fastidiar a los amiguetes. El multijugador a 4 bandas va a ser histórico.*



Monerías. *Gracias a estas estupendas tablas podremos ir dando brincos y haciendo virguerías por el aire. Si os lo curráis, subiréis la barra de turbo y... ¡a por la victoria!*



SONIC Y SUS AMIGOS COMPETIRÁN EN LA CARRERA MÁS LOCA... ¡VOLANDO SOBRE TABLAS DE SNOWBOARD! ¿OS LO VAIS A PERDER?





¡Qué bonito! *Sonic Riders aprovechará la GameCube para marcarse unas 3D flipantes. Colorido y originalidad reinarán en los geniales y detallados escenarios.*



Muy rapidito. *El control será especial y estará basado en recargar el turbo y manejar la tabla. Pero con él tendremos una velocidad brutal.*

Los Jedis de Lego llenarán tu GC de **acción y humor.**

- GAMECUBE
- NAVIDADES
- TRAVELLER´S TALES
- ACCIÓN

LEGO STAR WARS



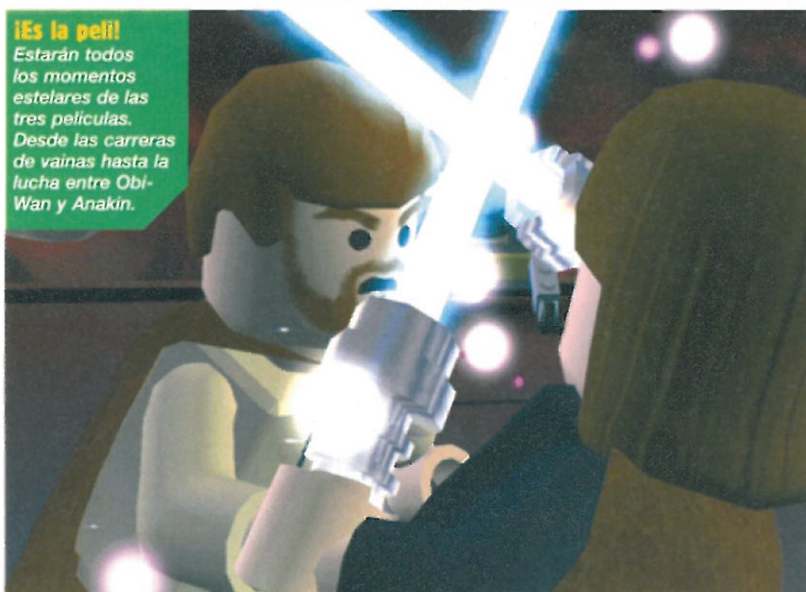
El poder de la Fuerza ya vuelve a sentirse en el mundillo nintendero. Concretamente en GameCube, donde los simpáticos juguetes de Lego se están preparando para representar la última trilogía de 'La Guerra de las Galaxias' (es decir, los Episodios I, II y III). Y lo van a hacer como sólo ellos saben, con muchísimo sentido del humor. Eso sí, sin olvidarse de la acción, que habrá para dar y tomar: espadas láser, disparos, explosiones y todas las naves, personajes y situaciones de las pelis. ¡Que la Fuerza Lego te acompañe, muñeco!



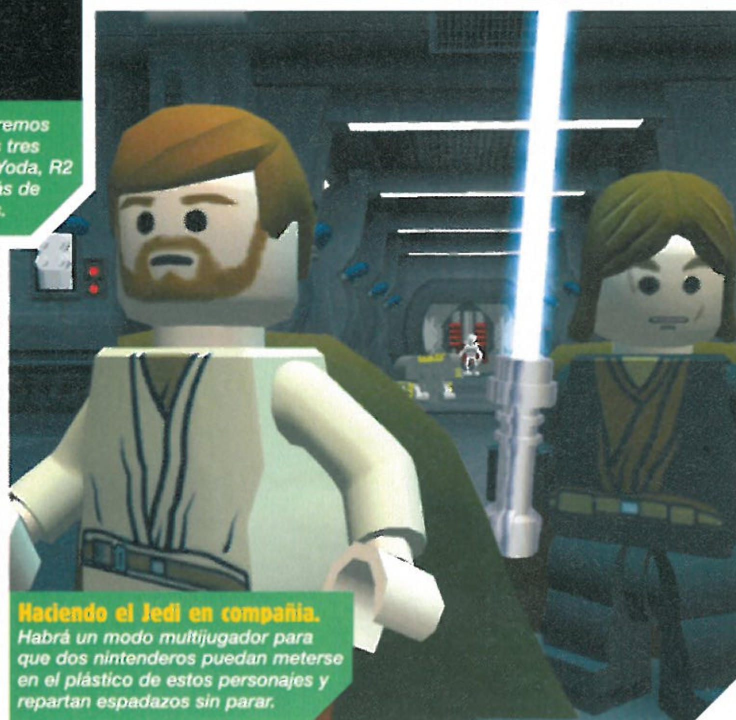
Las Guerras Lego. *La aventura mezclará el mundo Lego con el de Star Wars. No tenéis más que ver el aspecto de los protagonistas, hechos a base de piezas Lego.*



Anakin y familia. *Controlaremos a todos los personajes de los tres primeros Episodios: Anakin, Yoda, R2 D2, Darth Maul... En total, más de 30 personajes seleccionables.*



¡Es la peli! *Estarán todos los momentos estelares de las tres películas. Desde las carreras de vainas hasta la lucha entre Obi-Wan y Anakin.*



Haciendo el Jedi en compañía. *Habrá un modo multijugador para que dos nintenderos puedan meterse en el plástico de estos personajes y repartan espadazos sin parar.*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Nintendo Acción te invita a celebrar...

¡¡EL MES DE LOS REGALOS!!

¡¡PEGATINAS EXCLUSIVAS!!

para tus portátiles

Vas alucinar con las pegatinas de Pokémon y Nintendogs que preparamos. ¡No te las pierdas!

• POSTER-CALENDARIO 2006

de Pokémon y Nintendogs

Encontrarás a los simpáticos perrillos de Nintendo y las mejores imágenes de Pokémon XD en un calendario gigante.

• BAZAR NAVIDEÑO

de consolas y juegos

¡Vamos a regalarte lo que más te gusta: consolas, juegos, camisetas y un montón de cosas guays de los mejores títulos!

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Augusto Varela
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J. Carlos Herranz, Javier Pulido, Daniel González, J. P. Ordóñez, Héctor Domínguez, J. Salazar, D. Sopedra

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540-111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información
Publicación controlada por OJD

HOBBY PRESS
Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.